Wスクープ『フォックス』『ブラスト』

隔週刊

平成9年3月7日発行(隔週金曜日発行)第13巻第3号(通巻264号)昭和62年9月7日第3種郵便認可

ファミマガ64

1997 NO. 4
3月7日号
590YEN

RPG3本勝負!
ダークロウ
ソリッドランナー
ミニ四駆GB Let's & Go!!

業界の早耳情報局開局!
ファミマガ64 NEWSフラッシュ

徹底攻略!
スーパーボンバーマン5

N64メーカーレポート
ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ
デュアルヒーローズ/ミッション・インポッシブル
ドラえもん/JリーグLIVE64

N64ぶっとび速報!!
スターフォックス64
実況パワフルプロ野球4
テュロック/マルチレーシングチャンピオンシップ
ブラストドーザー/がんばれゴエモン5

Nintendo GAME BOY

Super GAME BOY スーパーゲームボーイ

1対1のマッチレースを勝ち抜け!



友達と力を合わせて、最速マシンを作ろう!





「軽量超速ギヤー」もついてくる!

マッハパープルの軽量超速ギヤーは、
ミニ四駆GBだけのオリジナルカラー。
キミのマシンに装着して、
友達に差をつけちゃおう!

スーパーFM・TZシャーシ対応

勝負の決め手はグレードアップパーツだ!

1997年3月発売予定

¥5,500(予価)

まだまだアッと驚く情報が!続報を待て!

ASCII
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー



ミニ四駆の4大カップを制して、グランドスラム達成だ！

草レースで賞金を稼ぎ、パーツを強化して、メジャーカップに挑戦！

ミニ四駆GB Let's & Go!!

レッツ エンド ゴー!!



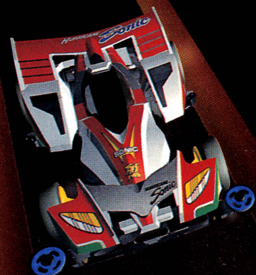
通信対戦で友達と熱くバトルだ！

通信ケーブルを使えば、友達と1対1の勝負ができるぞ！ 対戦のコースレコードは、お互いのカセットに記録されるからがんばろう！

データでパーツ交換もできるぞ！

ゲームスタート時に発行される※IDナンバーによって出てくるパーツが違う。ナンバーの違う友達と協力して全てのパーツを集めよう!!

※IDナンバーとは……このソフトを遊ぶ中で、世界にひとつしかないキミだけ（ID）の登録ナンバー。つまり、キミのゼッケンのようなもの。



パーツ交換



交換しなければ手に入らないパーツもある。どんどん友達とパーツを交換しよう

パーツの強化



鉄心先生のかまどで、パーツの強化ができる!?

「ピットイン」システム



実際のミニ四駆大会でも、新しい「ピットイン」システムを採用。パーツの取り替え時間の短縮が勝負の分かれ目！



スーパーファミコンとスーパーファミコン周辺機器のスーパーゲームボーイを使えば、テレビでカラーのゲーム画面を楽しむことができます。

ミニ四駆は田宮模型の登録商標です。 ゲームボーイは任天堂の登録商標です。
©こしたてつひろ・小学館・テレビ東京 ©タミヤ ©1997 ASCII Corp. ©1997 Creatures Inc. ©1997 Jupiter Co.,Ltd.



1997 3月7日号 No.4

CONTENTS

ファミマガ64

SFC 62 ◆GOODエンディングまでの道をフローチャート化！ スーパーボンバーマン5 全面フローチャート攻略

SFC 34 ◆シナリオをクリアしていく謎解き重視のRPGを一挙公開 ダークロウ

SFC 40 ◆戦闘システムを中心に大紹介！ ソリッドランナー

GB 44 ◆オリジナルパーツが付いてくる ミニ四駆GB Let's & Go!!

今号の新作

SFC 68 ◆映画の撮影所を舞台にキュートな3人組みが活躍する アニマニアクス

SFC 70 ◆新アクションも増えたのらん 忍たま乱太郎3

GB 72 ◆アーケードゲームがGBに タイトーバラエティーパック

SFC 74 ◆いまだパチスロ人気は健在！ パチスロ完全攻略 ～ユニバーサル新台入荷Vol.1～

GB 75 ◆謎解きをしながら進むACT チャルボ55

51 FAMIMAGA64 RANKING BOX ファミマガランキングボックス

55 ファミマガジャーナルR

58 読者プレゼント

78 マリオカート64 High Performance Technic

80 超ウルトラ技

86 サテラビューステーション

88 RGBマニアック

104 超新ロックオン&ホーミング

106 新作ゲームカレンダー 次号予告、すごいへべれけ カレンダー早耳情報

●ウル技に関する質問は☎022-213-7555
●それ以外の記事に関する質問は☎03-3573-8633
●広告に関するお問い合わせは☎03-3573-8612までお願いいたします。

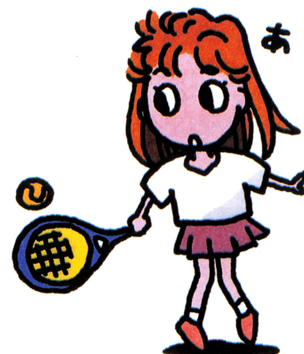
読者のみなさまからのお問い合わせは、休日を除く月曜から金曜の午後4時から6時の間、左記の番号で受け付けています。質問は本誌に書いてある内容に対することに限ります。ゲームの解答やヒントについては答えていません。

ゲーム別さくいん

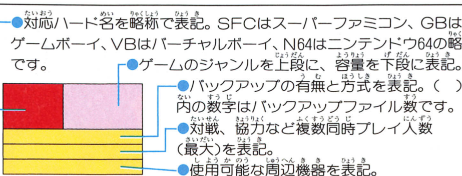
●ニンテンドウ64
がんばれゴエモン5 ～ネオ桃山幕府のおどり～……16
JリーグLIVE64……100
時空戦士テュロック……28
実況Jリーグ パーフェクトストライカー……80,82,84
実況パワフルプロ野球4……20
スーパーマリオ64……84
スターフォックス64……8
超空間ナイター プロ野球キング……82
デュアルヒーローズ……96
ドラえもん のび太と3つの精霊石……98
ブラストドーザー……12
マリオカート64……78,82,84
マルチレーシング チャンピオンシップ……18
ミッション・インポッシブル……102
ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ……92

●スーパーファミコン
アニマニアクス……68
ウィザードリィ・外伝IV……83,85
スーパードンキーコング3……83
スーパーボンバーマン5……62
ストリートファイターZERO2……85
ソリッドランナー……40
ダークロウ……34
忍たま乱太郎3……70
パチスロ完全攻略 ～ユニバーサル新台入荷Vol.1～……74
ボンバーマンビーダマン……81,84
マジックボール……105
ミニ四駆シャイニング スコーピオン レッツ&ゴー!!……84

●ゲームボーイ
タイトーバラエティーパック……72
チャルボ55……75
13色対応 スーパーチャイニーズ ファイターGB……81
13色対応 SAME GAME……104
13色対応 ドンキーコングランド……83
13色対応 不思議のダンジョン 風来のシレンGB -月影村の怪物-……84
13色対応 ミニ四駆GB Let's&Go!!……44



スペック表のみかた



●表紙デザイン／保坂一彦　●表紙／スターフォックス64　©Nintendo

ファミリーコンピュータ、ファミコン、スーパーファミコン、ゲームボーイ、スーパーゲームボーイは任天堂の登録商標です。ニンテンドウ64、バーチャルボーイは任天堂の商標です。
©徳間書店インターメディア　1997　※本誌掲載の写真、イラストおよび記事の無断転載を禁じます。本誌にはライセンス供与によりNintendoの登録商標・著作権所有物を掲載しています　©1997Nintendo。記事中の各著作権表示は画面写真、一部イラストに対するものです。また、一つの著作物に複数の著作権所有者が存在する場合の著作権表示は「／」で区分し、同一ページに複数の著作権物が存在する場合は「・」で区分しています。「®」「TM」などの表記は省略させていただきました。
本誌記事中、ゲームボーイの画面写真はスーパーゲームボーイを使用して撮影したもので、実際の液晶画面ではありません。
ゲームソフト等の価格は特にことわりのない場合、税別で表記してあります。

6 ◆新企画のコーナー開局！ 任天堂関連のみのナイスでイキな情報をホットのままお届けします
ファミマガ64 NEWS（ニュース）フラッシュ 新コーナー

N64 8 ◆振動パック同梱での発売決定。「フォックス隊」の出撃シーンを公開！
スターフォックス64



N64 12 ◆乗り換えの瞬間をスクープ
ブラストドーザー

N64 16 ◆プレイ画面をいち早くお届け
がんばれゴエモン5 〜ネオ桃山幕府のおどり〜

N64 18 ◆コースの見どころを徹底分析
マルチレーシングチャンピオンシップ

N64 20 ◆コントローラパック付きで8900円ってことは本体は7900円！ サクセスモード徹底解説＋開発秘話完全版付き
実況パワフルプロ野球4

N64 28 ◆手に汗握る瞬間をどうぞ。キーワードは視点・ワナ・戦いだ！
時空戦士テュロック



46 ◆全米絶好調のN64。海外のN64情報が見られるのは「ファミマガ64」だけ
USAホットライン from NINTENDO POWER フロム ニンテンドウ パワー

N64メーカーレポート

N64 92 ◆つかんでは投げ、つかんでは投げ、と単純明快なルール。遠くに投げるのも重要!?
ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ エニックス



N64 96 ◆戦う場所には意外や意外、トラップがあった
デュアルヒーローズ ハドソン

N64 98 ◆ひみつ道具図鑑＋ボスの特徴を紹介！
ドラえもん エポック社

N64 100 ◆試合の環境が勝敗を左右するのだ！
JリーグLIVE（ライブ）64 エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）

N64 102 ◆ガンシューティングシーンも追加
ミッション・インポッシブル ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト）

〈発売〉株式会社徳間書店　〈発行〉徳間書店インターメディア株式会社　●発行人／山森尚　●編集人／山本直人　●編集長代行／藤岡浩　●編集委員／村田憲生・山田政彦　〈編集〉●スタッフ／〔東京〕石原郁与・加藤則康・佐藤健・中谷至　〔仙台〕大石美智子　●アシスタント／〔東京〕井上和則・大川和人・大坪松太・亀多るり子・鹿沼広美・菊池さおり・種市真澄・吉田英央　〔仙台〕合澤秀一・井上淳・梅木克也・鎌田潤哉・佐藤浩崇・畠山薫・平野哲矢　〈営業〉●部長／遠藤剛　●サブマネージャー／金山泰久・伴勝　●スタッフ／大内隆・大野浩志・加藤千香子・工藤克俊・小出貴美子・駒形友美・玉川典由・長倉明・本間彰・牧山晶子・吉野なおみ　●アシスタント／江渕綾乃・関山知壱・羽迫新一　〈情報統括部〉●スタッフ／五十嵐達雄・池田菜採・木浪秀剛・杉村知顕・富井好史・豊田恵　●アシスタント／板倉基之・大野恵子・栗山水風・塩路英樹・白石奈々・高山斉樹・西原孝治・藤本大介・堀口陽平・渡辺春奈　〈NCC〉●マネージャー／和田秀実　●サブマネージャー／牛尾滋昭　●スタッフ／岩田麻記子・大平典子・金子昭子・工藤一樹・小島晶・佐々木さとみ・佐瀬伸治・高山正美・森田智子　〔仙台〕鈴木享子　〈デザイン〉●AD／片野厚子　●スタッフ／〔仙台〕今村奈緒美　●アシスタント／〔仙台〕梅内幸子・佐久間弘子　〈協力〉●校閲／笠原紀彦　●写真／守屋貴章　●編集／高島一仁・山本浩二・ハイサイド　●デザイン／太田浩一・熊谷智子・有限会社クリエイティブプレイ・小森洋治・株式会社サイドブレーン・竹田祐香・中村由紀子・松尾康男・有限会社ラッキームーン　●フィニッシュデザイン／株式会社創文新社・株式会社キンダイ・株式会社つかさコンピュータ・株式会社トッパンアドメディア・有限会社湯目写植工芸　●印刷／凸版印刷株式会社

注目の新企画始動！ ゲーム業界に関係する情報をチョイスして発信!!

ファミマガ64 NEWSフラッシュ！

No.0001

予告ナシで始まった新コーナー。楽しい話からカタ〜い話まで、いろいろ取りそろえて紹介するぞ。闇ナベのようなページだけど、ヨロシクね！

エニックス発



1月14日の発表で『ドラクエ』PS移植が正式に決定

期待作『ドラクエVII』はN64で発売されず!!



㈱エニックス 代表取締役社長
福嶋康博氏

去る1月14日、エニックスがプレイステーション（以下PS）での『ドラゴンクエストVII』発売を発表したことは、ニュースでも報道されたので記憶に新しい。さらに14日後にはセガサターン（以下SS）への参入も発表し、ユーザーを狂喜させた。ソニー、セガ両陣営にとっては歓迎すべきできごとだが、『〜VII』を心待ちにしていたN64ユーザーや、古くからの任天堂ハード愛好者の反感を買ってしまったのもまた事実。

ファミマガ64編集部では、これらの意見を聞くため、エニックスの福嶋社長にコンタクトを試みた。その結果、『ドラクエ』PS移植の経緯や今後の展望など、貴重な情報が明らかになったぞ。インタビューでは、『ドラクエ』がらみの話が中心となって語られた。もちろん、任天堂、ソニー、セガの各ハードの開発、流通などの話も多く語られたが、今回は本誌掲載に当たり、『ドラクエ』やN64に関係する部分を抜粋して紹介する。

福嶋社長が語るPS移植の決意

――『ドラクエVII』はPS独占供給となるのでしょうか？

福嶋　『ドラクエVII』に関しては、独占供給という意味ではなく、1月9日に、『〜VII』はどのハードでやろう？」という打ち合わせの席で決定しました。

――それはPSへの参入を決めてからのことですか？

福嶋　そうです。堀井雄二氏を含む4人で話し合いました。1月の初めに、過去のハード販売台数などを見て、今後はPSが一番伸びると判断してPSを選んだのです。

――それは、ハードとしてのPSに魅力があったためですか？

福嶋　というよりは販売台数ですね。要するに、1人でも多くの人に『ドラクエVII』をプレイしてもらいたいということです。

――同じタイトルを複数のハードでリリースする可能性は？

福嶋　基本的には考えていません。ただ、作っているチームが「どうしても出したい」というのならば話は別ですが…。

――現時点では、1つのタイトルは特定のハードでのみ発売するということですか？

福嶋　今作っているものに関していえばそうなります。

――ということは、『ドラクエVII』はPS以外のハードで発売されることはないのですか？

福嶋　現状ではそうですね。

――現在、3機種（N64、PS、SS）の開発で動いているチームは、どれぐらいあるのですか？

福嶋　『ドラクエVII』のチームを含めて13チームです。

――どのくらいの比率で作られているのですか？

福嶋　そのときに一番普及すると思われるハードにラインを作っていますが、内訳は公表していないのでご想像にお任せします。



⬇『ドラクエ』シリーズでRPGに目覚めた人も多いハズ。PSの『〜VII』はどうなる？

『GOOD-BYE ドラクエ』…



⬆任天堂のハードで『〜VII』を遊ぶことができないというのは、少し寂しくもある

N64では『ドラクエ』以外の作品を開発

――『ドラクエVII』の現況を教えていただきたいのですが。

福嶋　まだまだです。シナリオにも取り掛かっていない状態ですから。とはいえ、プログラムをスタートさせると1年半ぐらいで商品を発売することもありますから…。

――ということは、1年半後には発売されている？

福嶋　いや、1年半後までは発売されないということです。

――'98年末に出ることも？

福嶋　可能性はあります。

――『ファイナルファンタジーVII』は400万本の販売を目標にしているそうですが、『ドラクエVII』は？

福嶋　その1.5倍です。『FF VII』が400万本出れば、600万本ということになりますね。

――この1.5倍という数字は？

福嶋　面白さが1.5倍ということです。その差は、シナリオなど、過去の実績ですね。

――CDロムになるとサウンドは生音を使うことに？

福嶋　そうですね、音楽担当のすぎやまこういち先生たちがどう考えるかによるでしょう。

――『ドラクエVII』以外のタイトルの開発状況については？

福嶋　今年の12月までに何作か発売する予定です。対応ハードはN64、PS、SSの3機種です。

©エニックス　※このページで使用しているのはSFC版『ドラゴンクエストIII』の画面写真です。

気になる今後の動向について

――年内に発売されるN64対応ソフトとしては、今春に発売予定の『ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ』だけですが、そのほかのタイトルの発表時期はいつ頃ですか?
福嶋　そうですね、そのソフトが発売される3、4カ月前ぐらいには発表しますよ。
――『ドラゴンクエスト』シリーズは『~I・II』や『~III』がSFCにリメイクされましたが、今後もそのような可能性はある?
福嶋　『~VII』の発売後はありえます。なぜなら、リメイクのほうも同じ『ドラクエ』のチームが作っているからです。
――それでは、次に『ドラクエ』をプレイできるのは、『~VII』になるというわけですね。
福嶋　その可能性は強いですね。
――『ドラクエVII』以外に力を入れているソフトはありますか。
福嶋　大ヒットしそうなタイトルは何作かありますが、対応ハードなどはまだ答えられません。いろいろな業種から優秀な人材を集めて、今までにないようなソフトを作っていきたいと思っています。
――PSやSSで『ドラクエ』以外の続編を作る予定などは?
福嶋　基本的に、うちは移植ではなくオリジナルソフトを作っていくスタンスです。でも、今後SSが伸びれば『ドラクエVIII』はSSになることも十分にありえます。

GBソフトの開発にも期待

以上のインタビューの流れを見ると、PSやSSに対する比重が高いように感じられる。しかし、1月15日付けの読売新聞に掲載されたエニックス関連の記事を読むと、「ゲームボーイのソフトも開発する」というエニックスのコメントを確認することができた。
具体的なタイトル発表などはまだこれからだが、早期にその内容が明かされることが望まれる。
良質のソフトに恵まれ、スマッシュヒットを飛ばし続けているゲームボーイポケット、エニックスが本格的にソフト開発に乗り出せば、さらに活気づくことが予想される。ユーザーとしても、エニックスの携帯用ゲームソフトがどのような内容になるか気になるところだろう。エニックスは任天堂に別れを告げたわけではない。今後の動向に注目してみよう。

N64発

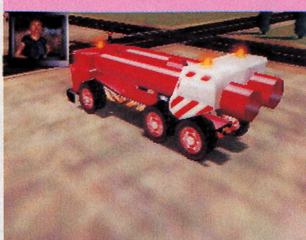
相次ぐ価格引き下げ、周辺機器同梱の嵐!

ソフト低価格戦争ぼっ発!?

今年に入ってから、N64対応ソフトの価格設定に微妙な変化が起きている。価格の引き下げや周辺機器を同梱するソフトが相次いで発表されているのだ。この件を任天堂に質問してみたところ、「N64用マスクロムに限らず、半導体は生産の立ち上げ時とは違い、量産効果が出るものであり、それにスライドして希望小売り価格を設定しているので、これが低価格化につながっています。ただし、特殊なチップを使う場合や、ユーザーニーズに対応したさまざまな企画を実施する場合があるため、ソフトによって希望小売り価格が異なることになると思います。また、ほかのソフトメーカー様にはとくに希望小売り価格の指示をしているわけではなく、おのおの独自の判断で決定されております」とのコメントを得ることができた。また、振動パックの単品販売がなくなったことについては、「ゲームの質的転換をより一層はかり、ユーザーのみなさまに必ず満足していただけることを確信して、『スターフォックス64』に同梱させていただきました」とのコメントも得た。

⬇当初の9800円から6800円に大幅値下げ

『ブラストドーザー』



⬇当初の価格は9800円。7980円まで価格が引き下げられた

『ドラえもん』



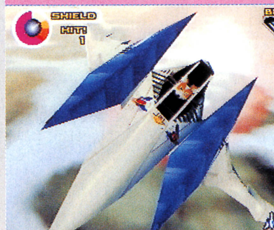
『時空戦士テュロック』



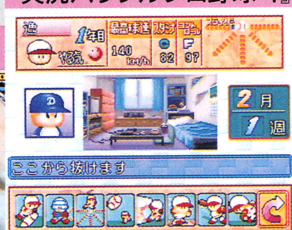
⬆これも9800円の予定だったが、8480円という価格に変更された

⬇振動パックの同梱が決定。コストを考えれば実質的な値下げだ

『スターフォックス64』



『実況パワフルプロ野球4』



⬆9800円から8900円へ。さらに、コントローラパックも同梱される

イマジニア発

ゲーム誌対抗『プロキン』大会

本誌代表は4位に入賞!

去る1月20日に、イマジニアは第1回編集部対抗『超空間ナイター プロ野球キング』ゲーム大会を実施。わが編集部からは、腕に覚えのある青年Tが代表に選ばれ、夢の球宴に参加した。そのほかの参加編集部は、㊙ゲーム少年、ゲーメストEX、週刊ファミ通、月刊ファミ通Bros.、じゅげむ、週刊ファミマガWeekly、覇王マガジン、マイコンBASICマガジン、ゲームウォーカー、電撃王&電撃NINTENDO64、The64ドリームの代表選手たちだ。激戦の果て、優勝の栄光を手にしたのはゲーメストEXで、以下に月刊ファミ通Bros.、本誌、ゲームウォーカー、覇王マガジン、㊙ゲーム少年が続いた(以下は順位不同)。
4位の座に就いた本誌代表Tは、賞品の「編集部お泊まりセット」を手にして帰還。「これがあれば徹夜して仕事しても安心っスよ」と心づよい発言をしてくれた。



⬆寝袋の存在は大きい。喜びのT

賞品は編集者三種の神器!?

⬇ちなみに優勝者の賞品は28型のワイドテレビ。Tよ、次は絶対トップをとってくれ…



©Nintendo/Rare・TUROK IS A REGISTERD TRADEMARK OF WESTERN PUBLISHING, INC./ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.・藤子プロ/小学館/テレビ朝日/EPOCH CO., LTD.・KONAMI

※画面は開発中のものも含まれています。

ドキドキ続報

雇われ遊撃隊(スターフォックス)に新たなライバルが出現!!

スターフォックス援軍に参上!!



その名はスターフォックス。正規軍のSOSを受信していつもの4機編隊で援軍に駆けつけてきた

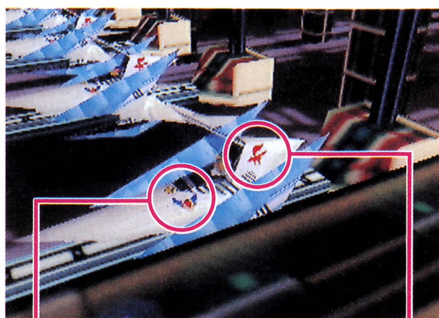
宇宙アカデミー時代のフォックスと同窓のビルが率いるコーネリア正規軍のピンチ。援軍とはいったい誰のこと…

あまりのカッコよさに見とれてしまうフォックスたちの出撃シーン!!

発売まであと2カ月ちょっととなり、完成に一歩一歩近づきつつある『スターフォックス64』。今回、編集部が入手したトビッキリの情報は、スターフォックスの出撃シーンだ! 前作では、最初のステージにのみ存在していた出撃シーンが、今回は、イロイロなシチュエーションで展開される。

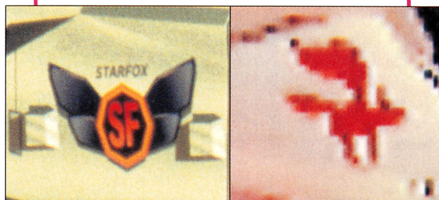
スターフォックスの全4機が、カタパルトから宇宙空間へ出撃したり(左の写真)、交戦中のコーネリア軍正規部隊の援軍に駆けつける(上の写真)といったドラマチックな展開もあるみたいだ。どの出撃シーンも、映画のワンシーンを彷彿させるカッコいい演出がなされているぞ。

雇われ遊撃隊 スターフォックス 全機発進せよ



スターフォックスの4機のアーウィンがカタパルトにスタンバイ。いつでも出撃OKだ

スターフォックスのエンブレムがペイント



「SF」とはもちろん「STAR FOX」の略称。操縦席横には空を翔ける赤いキツネがデザインされている

スターフォックス64
STARFOX 64®

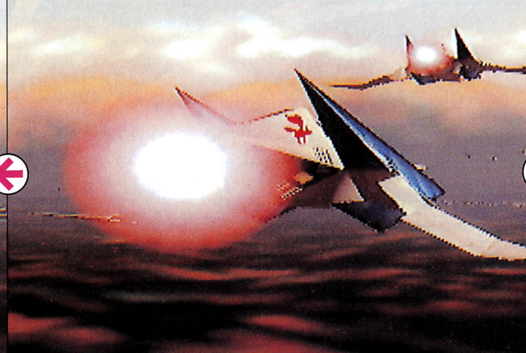
戦闘直前の気分を盛り上げるエキサイトな出撃シーンを連続写真で大公開!! さらに、新たに登場するスターフォックスのライバル、アンドルフ軍の遊撃隊スターウルフの謎にも迫る。ワクワクの最新情報だ!!

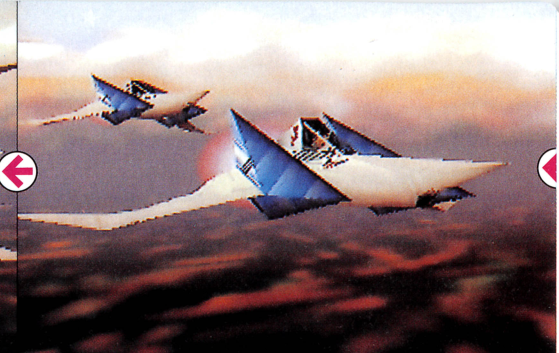
任天堂
4月27日発売予定
価格未定

N64 シューティング 96M
バックアップ(最大1)
最大4人同時プレイ可
振動パック対応

C Nintendo ※画面はすべて開発中のものです







前方に交戦空域を確認。アフターバーナーをかけて全速力で援軍に向かえ!!

コクピットでアーウィンを操縦するフォックスの姿も確認できる。雇われ遊撃隊の到着だ!!





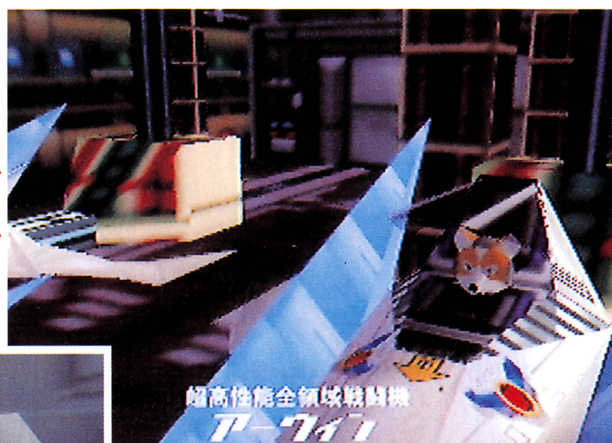




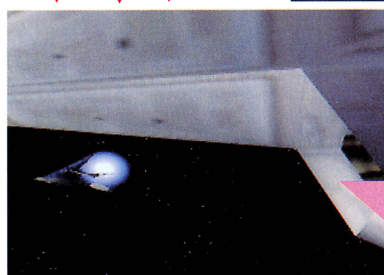
フォックスがビルに会うのも久しぶり。だが目前には敵が迫る

前方に敵戦闘機を発見。正規軍と共同戦線を張って撃破するのだ!!

スタンバイOK? 宇宙空間に向け いざ出撃せよ!!



コクピットに収まるフォックスの姿も凛々しいよね。風防が閉じればあとは飛び立つだけだ!!

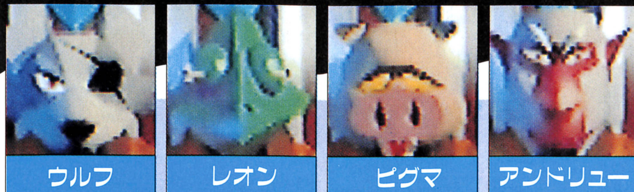


4機のアーウィンが次々と母艦から飛び立っていく。この先でフォックスを待ち受けるモノは…

母艦から出撃!!

戦闘突入!!



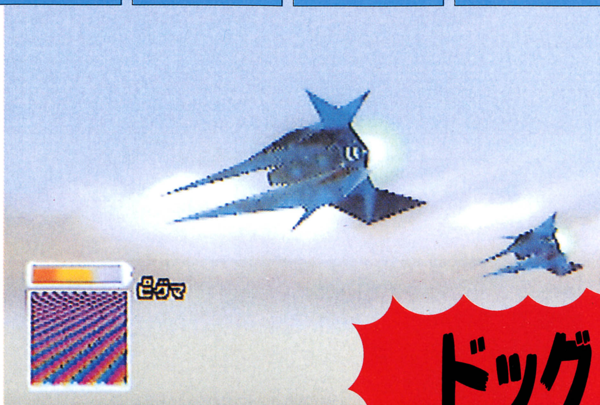


遊撃隊スターウルフの参入でアンドルフ軍の戦力はさらに増強!!

雇われ遊撃隊のスターフォックスが所属しているコーネリア軍と対峙するアンドルフ軍に、強力な援軍が現れた！ フォックスたちはアンドルフ軍や巨大ボスキャラクタを相手にするだけでなく、遊撃隊のスターウルフをも撃破しなければならないのだ。

遊撃隊 フォックスのライバル スターウルフと激突

ウルフとレオン、ピグマにアンドリューの4機で編成されているスターウルフは、スターフォックスと同じ雇われ遊撃隊だ。同じ傭兵部隊として、数々の戦場で戦ってきた2つの遊撃隊が、遂に雌雄を決することになった！ 勝利の凱歌はどちらの遊撃隊にあがる!?



悪の遊撃隊スターウルフも4機編隊の遊撃隊だ

ドッグファイト!!

アンドルフ軍遊撃隊 スターウルフ

コーネリア軍遊撃隊 スターフォックス



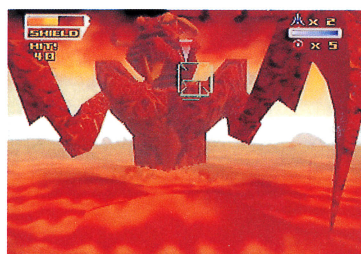








最強遊撃隊の名をかけて勝負を受けてたつスターフォックス



アンドルフ軍に対しコーネリア軍はやや押され気味で、戦況は不利

アンドルフ軍が待ち構える防衛ラインを突破せよ

戦闘部隊 大量に出現する敵戦闘機も侮り難し

フォックスたちが、戦闘をするエリアは、アンドルフ軍の猛攻にさらされる防衛ラインの最前線。フォックスたちは、4機のアーウィンで連携しながら、次々と襲いかかってくるアンドルフ軍の戦闘機を撃破し、防衛ラインを1つ1つ死守していくのだ。



照準を合わせて出現するアンドルフ軍戦闘機を撃ち落としていけ!!　時には2機のアーウウィンで連携することも必要になる

ボス 巨大ボスキャラクタがエリアの最後に控える

さまざまな敵との交戦をくぐり抜けたエリアの最後を死守しているのが、巨大ボスキャラクタの戦闘マシーンだ。尋常ならざるHPと装甲に守られ、強力無比な破壊力を持つ攻撃でフォックスたちに襲いかかってくる。

弱点を探れ!!



と、とにかく強くてでかいのだ!!



巨大戦闘マシーンの弱点（ウィークポイント）をねらってビームを撃ち込むのだ!!

惑星上空から広大な宇宙空間まで 戦場となるエリアはさまざま!!

戦闘の舞台となる空間は、大きく分けて惑星と宇宙空間の2つ。これは、前作と大きく変わりはない。しかし、その中身は一変したといっても過言でないほど大幅な進化を遂げている。

ここでは、フォックスたちの操縦するアーウィンが、ドッグファイトを演じるエリアを見ていこう。



大気圏の中での空中戦が展開される



惑星なみに障害物は存在する

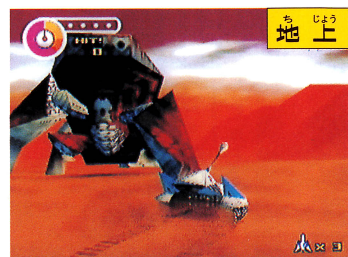
惑星 地上の障害物に細心の注意を払え

惑星の大気圏内では、地上の障害物や地形に注意を払って飛行しないと、思わぬダメージを被ることとなる。特に、惑星（恒星?）ソーラでは、突然プロミネンスが沸き上がりアーウィンに襲いかかってくる。アンドルフ軍以上に手強い存在になりそうだ。



4機編隊でソーラに出撃するスターフォックス


プロミネンスをかわしながら飛行せよ



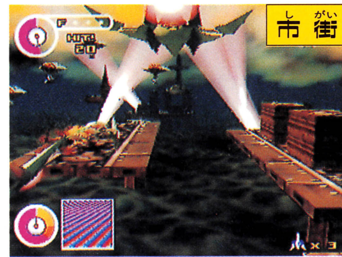
今回から加わったタンクによる侵攻作戦のエリアはもちろん大気圏のなかだ!!



前作になかったエリアがこの海上のエリア。いったいどんなしかけがあるのか!?



一面の銀世界に見とれている余裕はナシ。フォックスたちがいるのは紛れもない戦場だ



建物は障害物になるだけでなく、攻撃を加えてくることもある。厄介な存在だ

宇宙 戦艦や要塞など宇宙に障害物がある

惑星の大気圏内のエリアよりも、前作から大きく変化したのが宇宙空間のエリアだ。宇宙空間での戦闘は、敵戦艦群を突破するエリアと、巨大な宇宙要塞上空の2種類のステージが確認されている。

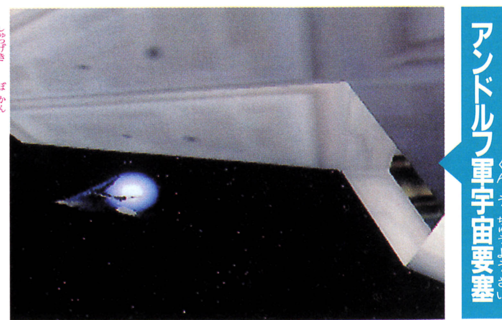
今回新たに加わった宇宙要塞のエリアは、360度ステージになっている。宇宙空間を背景に、レーダーを頼りにアンドルフ軍戦闘機とのドッグファイトが展開される。

アンドルフ軍宇宙艦隊


敵戦艦の脇をすり抜けていく。スリル満点!!


敵の集中放火をくぐり抜けていくのだ

アンドルフ軍宇宙要塞


出撃は母艦グレートフォックスから


360度ステージなので、レーダーで自機と敵機の位置を確認しながら飛行していくのだ



敵味方入り乱れての乱戦が展開される

化学物質による汚染を清浄化する任務が判明!!

障害物の破壊だけでは、大爆発から人類を救えない。「RDU」の作動、6人の化学者たちの発見と新たな目的が明らかになった。また8種類のメインとなるメカの詳細データも公開するぞ。

ステージ上での目的は、大爆発や汚染の危機から人類を救うことなのだ!

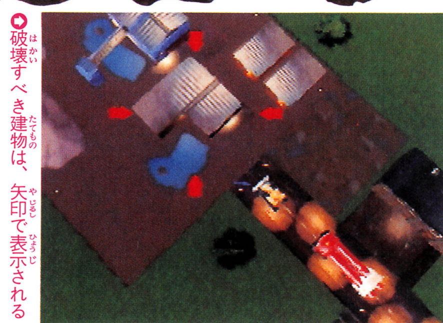
危険な化学物質を載せたトレーラーが、暴走中に大爆発を起こさないように障害物を破壊していくのがこのゲームの最大の目的だ。

さらに今回は、汚染されてしまった地域を浄化したり、逃げ遅れた人々をヘリチームと協力して、避難させたりする任務もあることが判明した! プレイヤーにはゲーム中でより複雑な操作と迅速な判断力が必要とされる。



トレーラーの暴走は障害物の破壊で阻止

トレーラーに載った化学物質は、少しの衝撃が加わっただけでも爆発してしまうぞ。爆発を未然に防ぐためには、トレーラーと障害物との接触を避けなければならない。プレイヤーは、暴走するトレーラーの進路を予想し、障害物をすべて破壊する必要があるのだ。



破壊すべき建物は、矢印で表示される

邪魔になるものはとにかく壊す!



このゲームでは、こんなハデな爆破シーンは当たり前なのだ!



メインとなるメカの一つ「サンダーフィスト」が、大ハッスルだ!

©Nintendo/Rare.Game by Rare.

※画面はすべて開発中のものです

N64

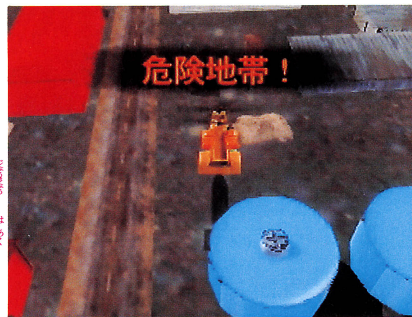
ブラストドーザー™
BLASTDOZER

任天堂　3月21日発売予定　6800円

N64　アクション　64M
バックアップ（最大1）
コントローラパック対応

「RDU」を作動して汚染された空気を浄化

汚染されてしまった地域を浄化するために「RDU」と呼ばれる装置を作動させなければならない。作動スイッチをより多くオンにして汚染地域をクリーンにすることも重要な任務の1つなのだ。



ヘリでステージの状況を把握する

汚染地帯を清浄化するための装置「RDU」が作動中のシーンだ



汚染地帯の拡大をおさえろ

人命を救助するのも重要な任務の1つ

大爆発の危機が迫る緊迫した各ステージには、人が登場しないワケではない。ステージによって地域住民を避難させたり、人類の未来に深くかかわる6人の化学者たちを発見する必要もあるのだ。

取り残された住民

トレーラーの進路を確保するほかに、ヘリチームと協力して、逃げ遅れた住民たちを1人でも多く安全な場所に避難させることも、このゲームの目的の1つなのだ。

迷える子羊たちを救出せよ！



今行くから、待ってなさ〜い！

6人の化学者たち

ステージのどこかに、人類の未来に必要不可欠な頭脳を持った化学者たちが6人いる。人類存続のカギを握る化学者をすべて発見することも重要な任務といえる。発見した人数によって、人類の未来が変化することも…？

作業の達成率が評価に影響する

障害物を破壊すると金額が加算されていく。しかし、ステージにある障害物をタダ壊せば良いというわけではない。トレーラーの進路の確保、「RDU」の作動、住民の避難などの作業もステージによっては行う必要がある。ステージクリア後にプレイヤーは、作業状況を金、銀、銅の3種類のメダルによって評価される。



破壊したときに、金額が加算される

これぞ破壊の美学なのだ



ステージをクリアするごとに、プレイヤーの能力が評価されるのだ

地形や任務内容の異なるステージが全部で50以上ある

ステージは、全部で50以上用意されている。ステージによって地形、取り除く必要のある障害物の数が異なるほかに、同じステージの中で、メカの乗り換えが必要な場合もある。ごく限られたステージでは、列車、クレーン、大型ボートなどメインのメカ以外の乗り物や設備を利用して行動するケースもあるのだ。

平地だけのステージとは限らない

ステージは、高層ビルの立ち並ぶ都心、起伏の激しい山岳地帯、多くの人が住む住宅地など変化に富んでいる。ステージが進むごとに、当然難易度も増していく。ステージごとに地形の特徴を十分に把握してから、ゲームを進めていく必要がありそうだ。

マシンと地形の相性がポイント



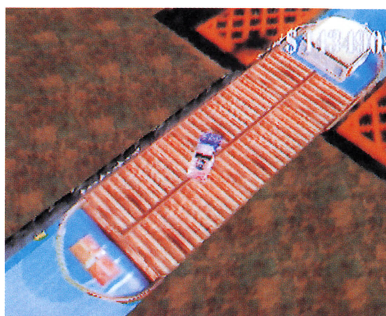
「J-ボム」を使用すれば、都心にある高層ビルの移動もオテノモノだ



海に面したステージもあるようだ



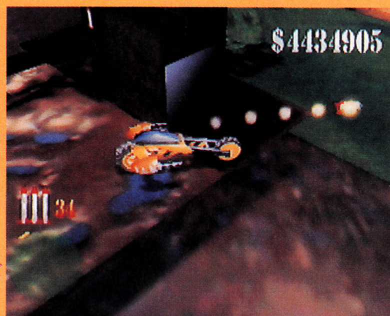
「サイドスワイプ」で、両サイドからワンツーパンチをお見舞いするのだ！


大型ボートを運転して水路を移動

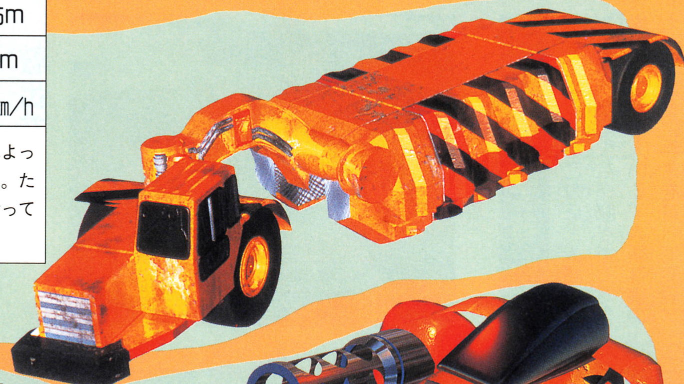
人類を救うメインとなる8種類のメカ

任務を遂行する上で欠かせないメインとなるメカは、全部で8種類ある。おおまかには、特殊車両タイプの5種類とロボットタイプの3種類にわかれる。特定のメカでしかクリアできないようなステージや、状況に応じて乗り換えなければならないステージもある。それぞれのメカの能力を把握して、メカの性能を完璧に引き出す必要があるのだ。

全人類の救世主だ

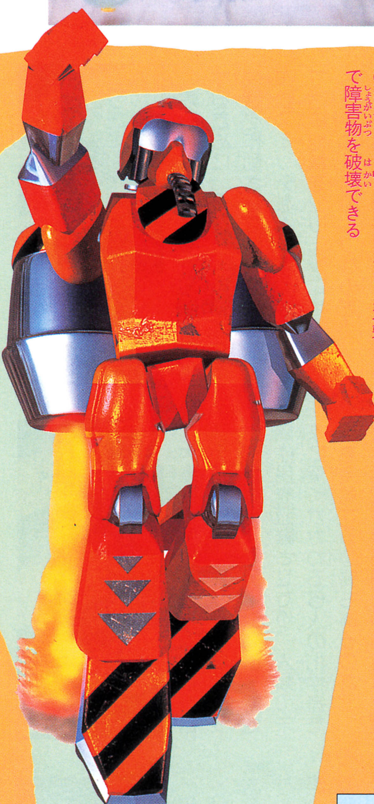


「バリスタ」なら、ミサイル攻撃で障害物を破壊できる



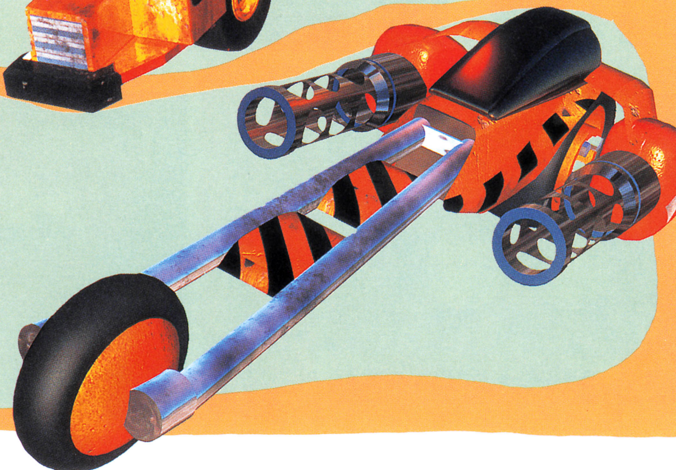
サイドスワイプ	
高さ	1.5m
長さ	5m
最高速度	112km/h

ピストン駆動のサイドパネルによってボディの両脇で障害物を壊せる。ただし、パワーがフルチャージになっているかチェックする必要がある。



J-ボム	
高さ	14m
重さ	120t
最高速度	480km/h

背中に装備したロケットで空中からダイビングしながら破壊を行う。高低差のあるステージで活躍しそうだ。(最高時速はダイビング時の速度。)



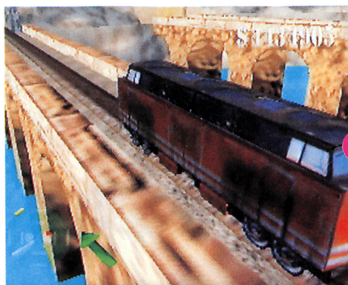
バリスタ	
高さ	1.5m
長さ	4.5m
最高速度	144km/h

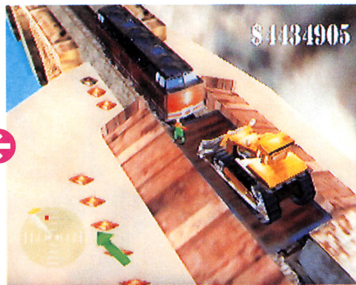
ミサイル発射機能が付いていて、スピードが速く、操作しやすい。所持できるミサイルに限りがあり、各ステージでミサイルを探す必要がある。

状況に応じた判断を迫られる

ステージでは、破壊活動を行うだけではない。地形や状況に適したメカに乗り換えたり、列車や大型ボートにメカ自体を載せて輸送したり、クレーンを利用することもある。つまり、任務を果たすための補助的な行動をすることもあるということだ。ただし、限られた時間の中で、複数の乗り物や設備を利用しなければならないので、プレイヤーは作業の順序をよく考えてから行動しなければならない。

列車で輸送するケースも…



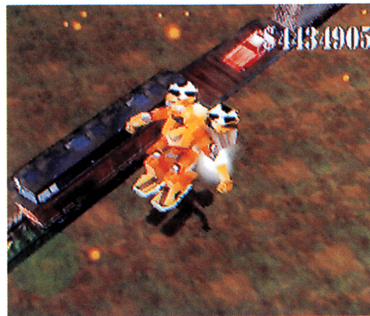


「ラムドーザー」を列車に載せて、輸送させるシーン。迅速な行動が要求されるぞ





巨大なクレーンでさえもプレイヤーは操作する場合がある



3つの中から一つを選択するのだ

こんな所にJ-ボムが⁉



ステージの意外な場所に、乗り換えができるチャンスがあるのだ

サイクロンスーツ

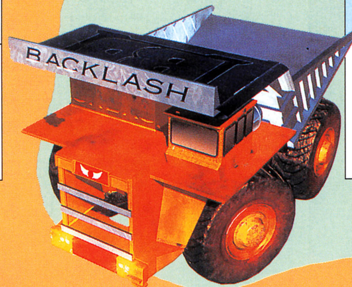
高さ	3m
重さ	3t
最高速度	112km/h

ボディーは小柄だが、メインとなる8種類のメカの中で最も俊敏な動きが期待できるぞ。得意技には、サマーソルトアタックがある。

バックラッシュ

高さ	3.5m
長さ	5m
最高速度	96km/h

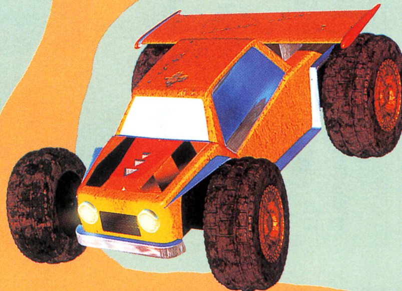
得意技はテールスライド。これは、目標とする障害物の手前でワザとスピンさせて、その回転を利用して障害物をボディーの後部で破壊する技のこと。

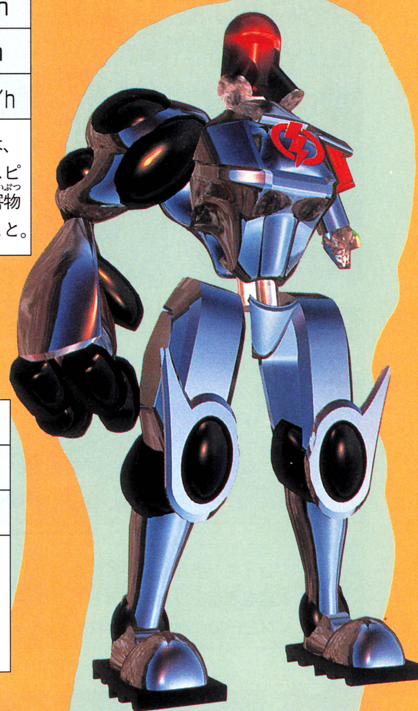


スカイフォール

高さ	1.5m
長さ	3.5m
最高速度	136km/h

ターボ機能を使用して、空中にジャンプし、着地のショックを利用して、障害物を破壊する。車両の底部には重厚な装甲が施されている。

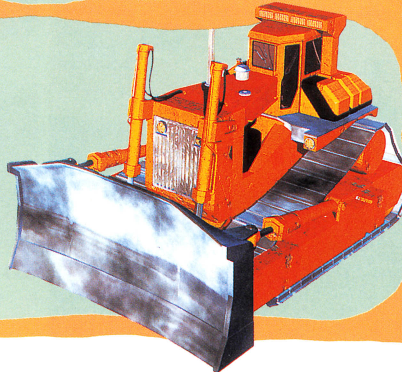




ラムドーザー

高さ	3m
長さ	4.5m
最高速度	112km/h

操作が１番簡単なメカ。とにかく何も考えずに目標に向かってアクセルを思い切りふかせば、硬い金属の刃が狙った標的を破壊してくれるぞ。



サンダーフィスト

高さ	20m
重さ	200t
最高速度	160km/h

重さ200tのボディーから繰り出す強烈な回転アタックとその後のジャンピングパンチが得意技だ。(最高時速は回転中の速度。)

開発進行形！

実際のプレイ画面となる新写真を一挙公開!!

がんばれゴエモン5 ～ネオ桃山幕府のおどり～

しばし待たれよ！

コナミ　発売日未定　9800円

N64　アクション　容量未定

未定	
最大2人同時プレイ可	
コントローラーパック対応	

武器やアイテム表示が入り、プレイ画面は完成形へ！

発売が待たれる中、またまた新画面が公開された。今回は、プレイキャラが使用している武器やライフ、アイテムなどの表示が入り、実際にゲームをプレイしていくときの画面に仕上がっている。『3』がベースになっているというだけあり、見た目はシリーズの雰囲気をバッチリ受け継いだものに。さらに、残り人数表示など、細かい部分で見やすい配慮がなされているぞ。また、今回の新画面では、敵をやっつけるゴエモンの姿を初めて見ることができた。

『5』のプレイ画面はこうなる！



残り人数　プレイヤーの残り人数。右上に独立して見やすくなった。キャラの顔表示つきだ

アイテム　店で購入したアイテムを表示。おにぎりやカブトなど、自動的に効果を表すものが表示される模様

武器　プレイキャラが使用している武器を表示。反対の画面右下には2Pの武器が表示される

ライフ・金　ハートでライフ(体力)、その下に所持金が表示される。お金の単位は今までのシリーズ同様「両」だ

キャラが変われば…



↑プレイキャラが変われば、武器の表示も変化する。残り人数の表示は顔が変わるぞ

主人公ゴエモンの攻撃シーンを確認

初公開となる『5』の攻撃シーン。ゴエモンが、シリーズでおなじみの武器「キセル」を突き出して、敵をブチのめす姿が勇ましい。敵がやられるときのグラフィックにも注目。攻撃を受けた敵が爆発して、真っ赤な爆風がボワッと半球形に広がる！　3Dとなった、『5』ならではの演出だ。

爆風が広がる





↑↑ゴエモンのキセル攻撃で爆発する敵。燃え上がる炎がビューティフル！

町や城内など、各ステージの内容が日増しにパワーアップ

『5』を構成する各ステージも、さらに開発が進んでいる。町の様子は、人が増えていかにもにぎやかになり、道中や城内は新しい仕かけがお目見えだ。また、インパクト操縦ステージのボス戦は、プレイ状況がよくわかる、迫力の連続写真を公開していくぞ。

人のにぎわう町へ 雰囲気作りは完璧

以前紹介した町は、まだ人がまばらで、何となく寂しげだった。だが、開発の進んだ今回の写真では、いるわいるわ「もう町中が人だらけ！」とまでは言わないが、とにかく、にぎやかに生まれ変わっている。町行く人の表情も実にさまざま。気立てのいい町娘やニヤケ顔の遊び人、かなり危ない顔つきの浪人者など、雑多な江戸の雰囲気がビンビン伝わってくる。写真を見ながら耳を澄ませば、そんな人の会話まで聞こえてきそうだ。

わいわいがやがや



ゴエモン&エビス丸これだけ人がいても、主人公はちゃいまんなぁ!?





めし屋の前にて。ゴエモンにすり寄ってくるワンちゃんのしぐさがカワユイ♡

道中や城の仕かけもどんどん作成！

道中ステージは新たに、溶岩が流れる富士山内部の写真を入手！ 煮えたぎる溶岩に落ちれば、一貫の終わりという難所だ。また、城ステージでは江戸城内の大広間や、仕かけの1つと思われる巨大な顔を確認することができた。



富士山内部の溶岩地帯。足を踏みはずして落ちたら、トロトロに溶けちゃう!?



桜の描かれた美しい襖が並ぶ江戸城、大広間。そこを一気に走りぬけろ〜い！



左手前にデカい顔。見れば見るほど面妖な…

インパクト・ボス戦の迫力を再認識！

インパクト操縦ステージのボス戦は、連続写真から、その迫力がはっきりとわかる。今回は新画面をもとに、プレイヤーが操るインパクトの攻撃方法や、敵の動きなど、その内容を戦闘の展開とともに紹介していくぞ。

怖い顔で近づくな！



インパクトの「ハナ小判」攻撃を軽〜くかわすカブキロボ。う〜ん、やるじゃね〜か！



お次は左フック！ ゲッ！ は、早い…

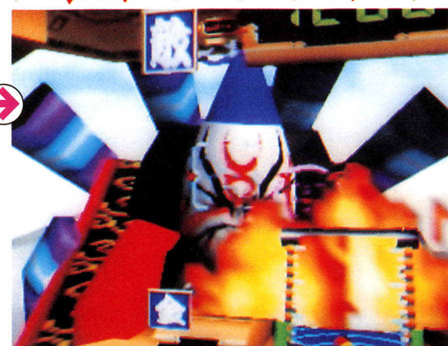


守りから一転して一気につめ寄ってきたカブキロボ！ やるのか!?



されど、近づいたが運のつき。必殺の百烈パンチでタコ殴りじゃ！ 残像がカッコイイ

アヂぃ〜〜〜〜〜!!



再びハナ小判！ 今度はもろに受けてカブキロボもしかめっ面！

©KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

サンプルロム研究第2弾

マシンとノーマルコースを徹底分析する

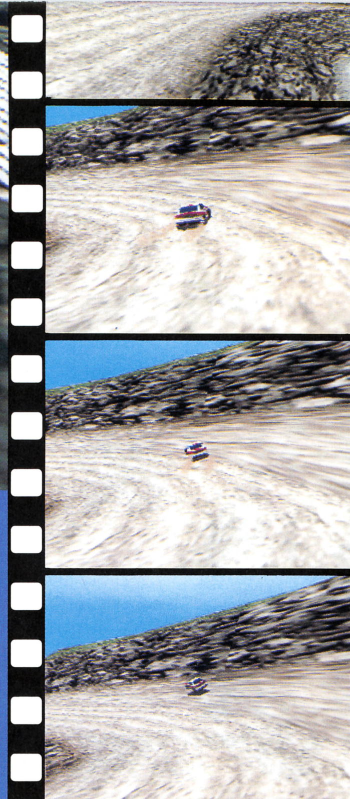
マルチレーシングチャンピオンシップ

イマジニア

6月発売予定

9980円

N64	レース 容量未定
未定	
最大2人同時プレイ可	
コントローラパック対応	



過酷なレースに挑むスーパーマシン 最終的には8種類が出場予定

険しい山中に作られた特別なコースの中にいくつもの分岐点が存在し、コースどりによってレース展開が変わっていくこのゲーム。今回は実際にサンプルロムから撮影し、これによって判明したコースやマシンをもう少し突っ込んで紹介するぞ。まず出場予定の8種類のマシンのうち4種類が明らかとなった。マシン性能はまだ謎だがそれぞれ特徴あるものになる。



石畳からダートなコースに進入中だ



坂を登っていく2台のスーパーマシン

駆動輪の特徴が実際の走りに反映

このゲームはマシンセッティングをすることができるのだが、マシンの駆動輪によってその走りは大きく変わってくる。FF車、FR車、4WD車の3種類から選ぶことが可能で、それぞれ路面状態やコースによって得意、不得意があるのだ。どちらかというとFF車、FR車はオンロード向き、4WD車はオフロード向きのようだ。



深く積もった雪道をパワフルに走る4WD車。荒れ道ならおまかせといったところか

雪道もラクラク4WD車

オンロード向きのFR車にはダートはちょっと辛いか。華麗にドリフトを決めろ！



現在出場予定の4種類のマシン

このレースのために作られた特別なマシン。マシン選びは、コースの特徴とマシン性能とのバランスを考えないとうまくいかない。

TYPE1

オンロードタイプのマシンでFR車と思われる。舗装道路で力を発揮するぞ。

真っ赤なボディが輝くスーパーマシン。一番一般車っぽいかな

TYPE2

こちらもオンロードタイプ。車高が低くダートを走るにはあまり向いていない。

カラフルな色づかいが特徴のマシン。雪道ではとても栄えるのだ

TYPE3

典型的な4WD車だ。雪道などでも平気だが、舗装道路ではイマイチ伸びない。

クラッシュしてもビクともしなそう。ゴツいイメージのマシンだ

TYPE4

オフロード車と思われる。分岐地点ではダートを選ぶとレース展開が有利になる。

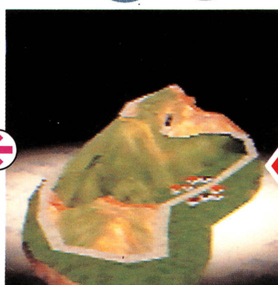
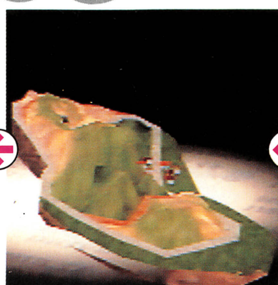
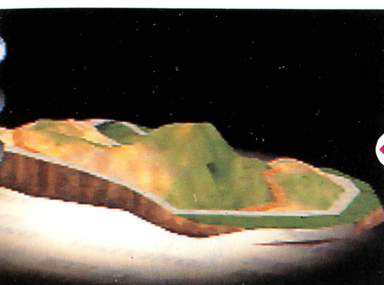
『超空間ナイタープロ野球キング』にも登場したマシンなのだ

©Genki Co.,Ltd／Imagineer Co.,Ltd ※画面はすべて開発中のものです

ノーマルコースの内容が判明 コースの名所をポイントガイド

現時点では3種類のコース中、ノーマルコースのみ確認することができる。コースセレクト画面ではコースの全貌を知ることができ、細かい分岐地点の様子なども分かるのだ。また今回のサンプルロムは、オートデモで「ノーマルコース」の周回シーンが流れていて、全体図だけでは分からなかった風景や、路面の様子まで確認できたのでポイント別に紹介していくぞ。

ノーマルコース全体図

ノーマルコースはこうして見てみると1つの島に作られたコースに見える。山あり、街ありの複合コースだ

思わずレースを忘れる コースの見どころ

コース内を走っていると、意外と周りの景色の素晴らしさに気が付かない。ここではコース内で見ることができる特徴のある建物や、風景などを紹介していくぞ。

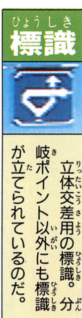


岩山をくりぬいて作られたようなトンネル。自然の地形を生かしているのが特徴

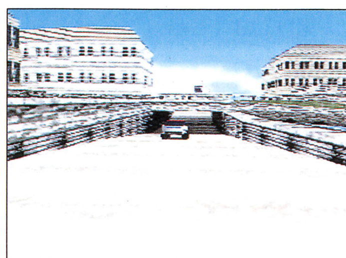
立体交差

橋の上と下を通過するしくみになっていて、立体交差専用の標識が存在する。橋をくぐるとその先は上り坂になっているのだ。

標識



立体交差用の標識。分岐ポイント以外にも標識が立てられているのだ。



橋を利用した立体交差になっているのがよく分かる。橋を抜けた後の標識も見えるぞ

トンネル

トンネル内に入るとそれまでの景色から一転して暗闇に変わる。トンネルを照らす照明だけを頼りに走らなければならないのだ。



長いトンネルの入口。中に入ると暗闇がマシンを包みこむ

閑静な街並み

石畳の道路に隣接して、西海岸を思わせる建物が並んでいる。またコース終盤には年季の入った大きなつり橋も用意されているぞ。

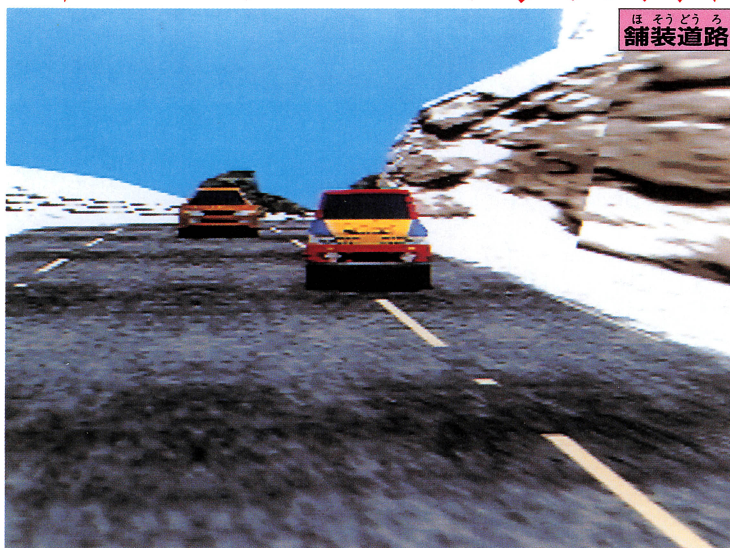
西洋風の建物だ!




のどかな街並みを見ることができる。観客などもグラフィックとして入ったら、にぎやかな風景になるのでは

スピードに乗ってひた走るスーパーマシン

舗装道路



雪山が左右を囲んでいるが、肝心のコース上は雪かきされていて路面状況はバッチリだ

険しい悪路に注意 コースの走りどころ

1つのコース内にさまざまな路面状況が存在する。それぞれ特徴があり、知らないで走っていくとスリップしたり、バランスを崩すほか、スピードに乗って走ることが難しかったりするのだ。

ダート



ダートにもいくつか種類があり、土の湿りぐあいによってグラフィックが違うのだ

路面状態で走りが変化

ノーマルコースでは3種類の路面状態が確認できた。雪道は滑りやすく、積もった雪にタイヤがめり込むとスピードを殺される。ダートはドリフトをするには絶好のポイントだがスピンしてしまうと、ハンドルをとられてしまうぞ。

雪道



真っ白な雪の上をマシンが跳びはねる

イベント量が5倍になったサクセスモードを大紹介

好評のサクセスモードがN64になってパワーアップ（どのモードよりも力が入っているかも?）。野手育成の充実はもちろん、ユーザーから要望の強かった投手も作成できるようになって、より選択の幅が広がった。

今回はサクセスモードの大まかな流れと、どんな事ができるかをバッチリ紹介するぞ。編集部一の選手育成日記・さくせすメモリアルも連載開始！

サクセスモード・選手作成



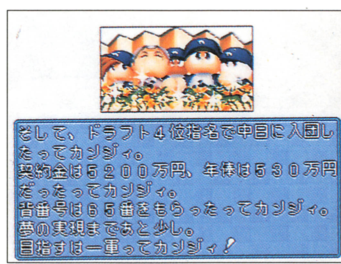
まずは、プロ野球選手になるために、入団手続きをしよう。名前やポジション、どこ出身（高校、大学、社会人など）かを入力していく。これからお付きあいする自分の分身なので、あまり変な入力をしないように。と、言いたいところだが、この入力が後の選手のパラメータに影響するので、変なデータもたまにはいいかもしれないぞ。



ひらがな、カタカナはもちろん漢字だってOK。やっぱり自分の名前が一番!?

ランダム要素あり

まったく同じデータの入力をしても、違う能力の選手ができる。彼女がいたり、特殊技能があるといった違いがあるので、何回でも作り直す楽しみがあるぞ。



まったく同じ入力をしても契約金や年棒だけでなく、さらに左のような違いも…

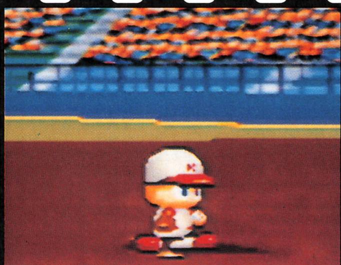
同じ入力でも…



パワプロシアター

オープニングデモは2種類ある。ひとつは各球団のパワプロ君とホーム球場を紹介するもの。もうひとつは、投手が一軍のマウンドで、今までがんばってきた過去を思い返し、第1球を投げようとするものだ。今回は後述のデモ画面を連続写真で紹介するぞ。









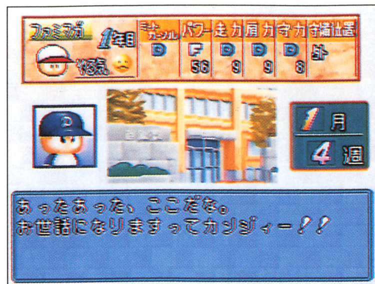
期待のサクセスモードの詳細と開発者インタビューを収録

コナミ　3月14日発売予定　8900円

N64　野球　96M
最大2人同時プレイ可
コントローラパック専用

いよいよ入寮だ

選手登録が済んだらいよいよ入寮だ。これから3年間の間に一軍に昇格しないと、ゲームオーバーになってしまうぞ。



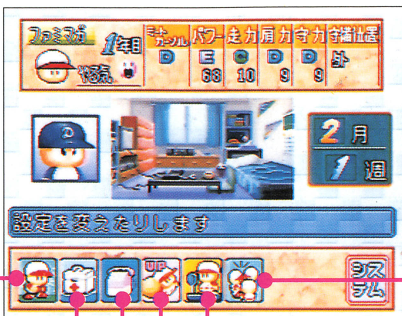
これから3年間、お世話になるハズの選手寮だ

自分のデータを見ろ

入寮したら、登録した選手のデータを確認しておこう。最初から持病のある場合があるので、チェックしてからキャンプインしよう。



ナントこの選手は最初から虫歯をもっていた。まずは治療しなければ！



評判をきく

コーチやチームメイトから自分がどう思われているかを聞くことができる。監督の評価は、一軍に上がるためには必要不可欠なのだ。

トレーニング

たくさんあるメニューの中から選んで練習することができる。メニューによって、評価やポイントがちがう。キャンプや自主トレもこのコマンド。

データを見る

自分の現在の状態を知ることができる。習得している技術や持病がある場合は、ここに表示されるぞ。

能力アップ

トレーニングで獲得したポイントを振り分け、パワーアップしたり、特殊技能を習得できる。

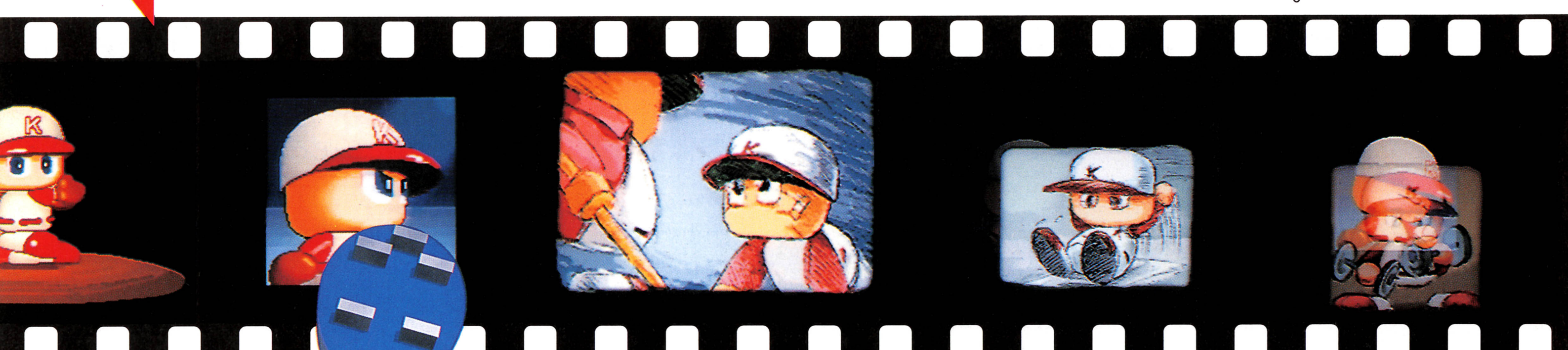
電話をする

コーチやチームメイト、彼女などに電話をかける。かなりのイベントが用意されているぞ。

休息

体調やヤル気を回復させることができる。なにをするにもまずは、休息が大切なのだ。

いよいよ野球人生のスタート！



ナゴヤはドームと球場が両方使えるようになった

ドラゴンズのホーム球場は来シーズンからドームになる。もちろんこの『4』はナゴヤドームを使うことができる。ところで、いままでのナゴヤ球場はどうなるのかと思ったら、ナント両方使えるというのだ。ファンにはとってもウレシイ配慮だ。ただ、ペナントモードではドラゴンズのホーム球場はナゴヤドームしか選べないぞ。

ファン待望のナゴヤドーム


パッと見ただけでもナゴヤドームの広さがわかる。美しさでも東京ドームを超えたかな!?

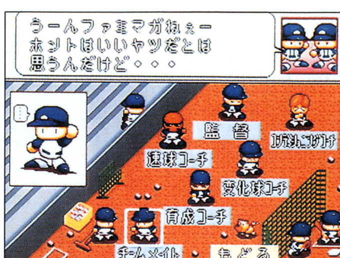
みんなが楽しみにしているサクセスモードの紹介と、パワプロ開発者とのインタビューの完全版を収録!!

©KONAMI ALL RIGHTS RESERVED／(社)日本野球機構公認　IBM BISプロ野球公式記録使用東京ドーム公認

サクセスモード・投手編

一軍になるには練習だけではなく人間関係に注意

今回新たに加わった投手編。速球派、変化球派、先発、リリーフなど、自分の思い通りに育てることができる。基本は野手編と同じだが、成長のさせかたが違う。トレーニングをした分だけ能力値に反映するのだ。



とりあえずコーチやチームメイトの評判を聞いておこう。たまにはチェックしよう



球速UP 最高速度アップのトレーニング。コントロールが悪くなりやすい。

コントロール コントロールを良くするトレーニング。球速が落ちやすい。

変化球 変化球を覚えたり、上達させたりする。人によって覚える球種が違う。

遠投 遠投の練習。筋力ポイントが上がる。あまり、お世話にならないかも!?

チームメイトに注意

前作ではそれほど重要ではなかったチームメイトの評価だが、投手編では低いと大変なことになるぞ。嫌われてると、登板した試合でわざとエラーされたり、打球をただボーっと見てるだけ、というようなことが起こるのだ。仲良くしておけばいいことがあるかもしれないので、ゲーム中はチームメイトの評価に気を配っておいたほうがいいぞ。

ボーっと見てる!?



ただボーっと見ているだけで動いてくれない。ボコボコにされて降板の可能性が高いぞ



シャドウピッチング 技術ポイントが上がり、コントロールや球速もよくなるが効果は低い。

走り込み 筋力がつき、スタミナも上がり、監督の評価も上がってしまうのだ。

素振り 打てるピッチャーを目指す人にはコレ。筋力、技術力が上がる。

守備の連携 守備力を上げる練習。ピッチャーゴロをうまく処理できるようになる。

キャンプの特別メニュー

キャンプ中には「球速UP」のメニューが、「投球練習」になる。この練習では、キャッチャーが指定するところにボールを投げ込み、ゾーンに入れれば経験点がアップする。変化球を投げれば、さらに高い経験点を獲得できるのだ。コントロールや球速を大幅にアップするチャンスなので、キャンプインしたら必ず投球練習しよう。監督が見ているときに、うまく投げれば評価を上げることができるぞ。



キャンプ中は投球練習が可能。能力アップだ

変化球を投げろ



変化球は4ポイント獲得できるぞ

いよいよ本番!

ある程度、監督やコーチの評価が上がると試合に登板することができる。敵打線をうまく抑えることができれば、監督たちの評価が上がるが、ボコボコに打たれて途中降板してしまうと、評価は大幅にダウンしてしまうので注意。



いよいよプロのマウンドに登板だ(二軍だけど)。しっかり抑えよう

実力勝負だ!



編集部Iの 選手育成日記 さくせすメモリアル

このコーナーでは、編集部のI(20歳)が実際にサクセスモードをプレイして体験した、1人の野球選手の成長をキャラの視点でお届けするぞ。今回の作成キャラは、ファミマガ(外野手、高校出身)。

入団当初

ファミマガくんの初期データ。不眠症とセンスが悪いのが難点かな?

- ●1年目2月4週、ミーが最初から持っていた不眠症のおかげで疲れが溜まるザンス。
- ●1年目3月3週、オープン戦に出場したが、ノーヒットだったザンス。監督の評価ガタオチ…。
- ●1年目3月4週、彼女の由紀に電話したら不眠症がなおったザンス。うれしいザマス。
- ●1年目4月1週、チームメイトの話を聞いていたら持病の「しゃく」になってしまったザンス。
- ●1年目4月2週、またまた由紀に電話したらしゃくがなおったザマス(結構使える…)。
- ●1年目6月3週、監督とコーチに呼ばれたザンス。どうやらミーのフォームに問題があるとか。フォームがクラウチングに…。
- ●1年目10月1週、ミーの誕生日に由紀からカドマツをもらったザンス。うれしいザンス。
- ●1年目12月1週、契約更新の日、ミーは実績がないので現状維持ザマス。がんばったのに…。

1年終了

無事1年終了。結構能力が上昇しているのは、キャンプでガンガン打ったから。

サクセスモード・野手編

能力が高くても試合中に打てなきゃダメだ



野手編は変化球を打たないといけないので、多少、投手編よりもシビアかもしれない。アベレージヒッター、パワーヒッターなどの打撃部門だけでなく、守備力や走力を鍛えることもできるが、やっぱり一番の評価は打撃か!?



やっぱり最初は走り込み。体を鍛えてから別のトレーニングをしよう



素振り
素振りをする。ホームランバッターを目指す人は重点的にやろう。



ティーバッティング
技術力は上がるが筋力が下がる。アベレージヒッターを目指す人はどうぞ。



短距離ダッシュ
短距離ダッシュをして敏捷力を上げる。走力を上げれば盗塁がしやすい。



走り込み
投手編と同じく、すべての基本となる練習。監督の評価もアップ。

休養は大切だ

投手にも言えることだが、トレーニングは体調とヤル気が大切だ。ヘロヘロのままトレーニングすると、ねんざや骨折、最悪アキレス腱切断といったトラブルが生じる。トラブってしまうと能力値が大幅に下がってしまい、リハビリにも時間がかかってしまうのだ。

しっかり休もう



故障率を下げないと大変なことに



ノック
ノックを受ける。守備力を高めたい人はやろう。コーチのウケもいい。



守備の連携
敏捷力、技術力、そしてチームメイトの評価も上がる。



上半身の筋トレ
筋力は上がるが、敏捷力が下がってしまう。パワーを極めるならオススメ。



下半身の筋トレ
筋力、敏捷力が上がるが、育成コーチの評価が下がってしまう。

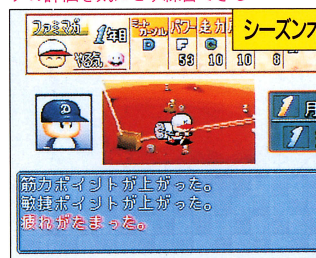
キャンプの特別メニュー

キャンプ中は「素振り」が「打撃練習」になる。この練習は打った分だけポイントが稼げるので、大幅なパワーアップをすることができる。監督が見ているときに打ちまくれば、評価も上がって一石二鳥だ。



シーズン中はタダの素振り。ただし、守備コーチの評価が下がるので注意

シーズンオフ中の自主トレでは、コーチの評価を気にせず練習できる



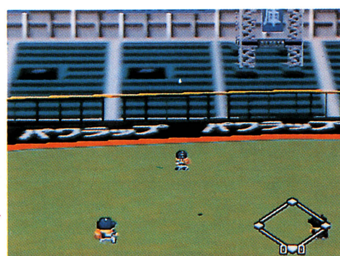
ガンガン打て!



タイミングが合えばホームランが出たりする。ホームランは7ポイントの経験点だ

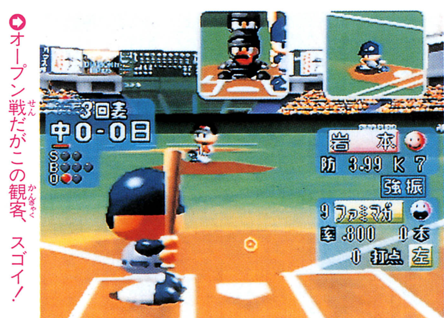
スタメン出場だ!

投手編と同じように、評価が上がってくると試合に出場することができる。とりあえず1本でもヒットが打てれば評価は上がる。しかし、ノーヒットだと評価が大幅に下がってしまうぞ。監督やコーチに認められていれば、オープン戦に出場でき、一軍の選手と勝負ができるぞ!



二軍の試合だとお客さんがいないですな。でも、この1歩が大切なのだ

一軍投手と勝負



オープン戦だとこの観客、スゴイ!

次のインタビューに選手育成の裏話あり!?

明日はホームランだ!

●2年目3月3週、再びオープン戦に出場したザンス。でもやっぱりノーヒット…。一軍の壁は厚いザンス。

●2年目6月1週、ウェスタンリーグに出場し、見事5打数5安打の実績でアップ。監督もミーの実力を見たザンスか?

●2年目8月3週、またまたウエスタンリーグで大活躍。最近、調子が良いザンス。

●2年目10月1週、ミーの誕生日、由紀からは高級植木ばちをもらったザンス。

●2年目12月1週、契約更新、チョッピリ年俸アップ。来年もがんばるザマス。

●3年目1月1週、由紀に電話したら初詣に行くことに。チューしてもらったザンス♡。

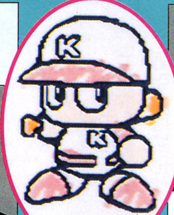
●3年目2月2週、監督に外野はむいていないと言われ、ファーストを守ることになったザンス。

●3年目3月1週、オープン戦に出場、見事ヒットを打てたザンス。試合後、監督に呼ばれ、ミーを一軍に上げてくれるとのこと。やったザマス!トントン拍子に出世できたのでよかったザマス。



ようやく一軍昇格!永い道程だったザンス

開発部 副主事
藤岡 謙治





パワプロ君

ダイヤモンドヘッド
ディレクター
赤田 勲

生みの親に聞く

ダイヤモンドヘッドプロダクションインタビュー 完全版

前号で紹介した、1月10日に行われたコナミ突撃インタビューの完全版を収録！ 前号では明かされなかった情報が盛りだくさん！

サクセスモードでソフト1本くらいの中身

わが編集部の質問に答えてくれたのは、『パワプロシリーズ』の開発を担当するダイヤモンドヘッドプロダクションの赤田勲サンと、開発部副主事でパワプロ君のイラストも描いている藤岡謙治サンだ。

3Dスティックを使ってプレイしてほしいです

――N64になっての『パワプロ』の見どころをサラっと表すと？

藤岡 やっぱり、遊びやすくなりましたね。

赤田 3Dスティックで当てやすくなりました。ただ、今までのマニアに属する人には不満だと思うんですよ。前のほうがシビアでよかったという人もいると思うんで、そういう人用に十字キーも使えるようにしました。選択は自由です。3Dスティックのほうが動きが速いので当てやすくなってます。

――十字キーを使うプレイヤーは投球の読みが必要になりますね。

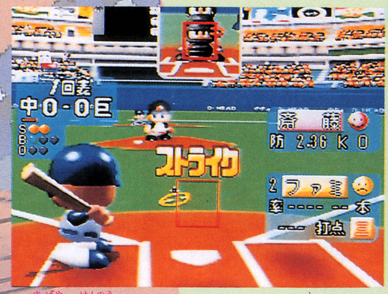
赤田 十字キーは8方向しかないですからね。

――3Dスティックと十字キーの操作感覚の違いは？

赤田 3Dスティックはパンと動かすと一瞬で動きますから、端から端に届くんですが、その分、芯に当てにくいんですよ。十字キーはその逆ですね。

――以前の『パワプロ』を持っている人は十字キーで？

赤田 そのほうがいいかもしれませんね。でも、3Dスティックでやってほしいです。新しい感覚をぜひ味わってほしいですね。



素早く反応できる3Dスティックが良さげ

シナリオモードはあえて切りました

――中身の話になっちゃうんですが、シナリオモードは？

赤田 （苦笑）。

藤岡 あえて切りましたね。

赤田 時間的な理由というのもあるんですが…。今回選手データを最新にしましたので、去年のシチュエーションの想定ができないんです。今回のFAなどにすべて対応していますから、同じシチュエーションが不可能なんです。

藤岡 やるとしたら設定だけを持ってくるとかを考えたんですけど、現状は時間的余裕がなかったというのが…（汗）。

赤田 要望が大きければ復活しますので…要望して下さい（笑）。

――編集部のなかでは、「なんでないの？」という感じでしたから。

藤岡 その分ほかに力をそそいだということで…。

赤田 結構時間かかるんですよ。その分というのがサクセスモード・投手編ですから。



前作からかなりのパワーアップをしているサクセスモード。いい感じだ

サクセスモードは大きな企画だったんですよ

赤田 サクセスモードは1人のプログラマーが、ずっとやっててつい最近完成したところです。特に投手編は処理がややこしかったんですよ。やっと最近プレイできるようになったんで、今バランス調整をしています。

藤岡 シナリオモードより、このモードのほうがユーザーは喜ぶだろうと思います。

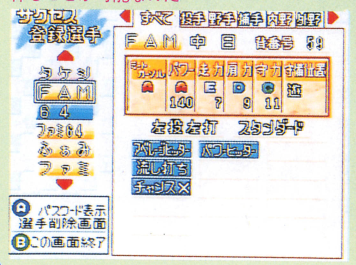
――去年はバッターしか作れませんでしたよね。

藤岡 それも時間の問題が…（笑）。

赤田 最初はもっと大きな企画だったんですよ。カートリッジ1本に入りきらないほど大きかったんですが、それをどんどん縮小してあそこまでになったんです。

――まだまだ納得していないようですね。サクセスモードだけで1本出したいとか…。

赤田 それはありますね。引退して名球界に入って殿堂入りするまでが一番いいんですが。ホント、野球人生シミュレーションですね。



コントローラパックを使えば無限に選手を作ることが可能なのだ

コントローラパックで広がる可能性

――投手編を入れたというのは？

赤田 今回52人ということで2チーム分、コントローラパックさえあれば無限に選手が作れるんです。

藤岡 去年、ニフティーやパソコン通信関係でパスワードを発表して「こんな選手ができました！」っていうのがあったんですよ。これが結構よかったんで、今回もパスワードは入れました。

――友達を超えたネットワーク上のやりとりがありますね。コントローラパックがあれば友達同士で対戦も可能ですしね。

赤田 阪神という名前でも、中身は自分の完全オリジナルで対戦もできますしね。

――かなり可能性が広がってますよね。

赤田 そうですね。コントローラパックだからできると言えるでしょう。任天堂もこういう形にしたかったんだと思いますよ。

――N64ならではと？

藤岡 そうですね。

特殊な球を覚えるイベントがあります

――サクセスモードでフォームとか特殊変化球とかありますよね。

藤岡　イベントで覚えることができますよ。投手コーチとかが勧めてきたりします。イベントの発生はいろいろチェックがありますが。

――変化球で覚えられるものは？

藤岡　ナックル、フォーク…スライダー。キーが5方向しかないので全部を（1人が）マスターすることはできません。

――サクセスモードを何十回、何百回とやっていくと？

藤岡　いろいろな選手ができます。



トルネードとかアンダースローもイベントで覚えることができるぞ

ある程度なら狙った選手が作れます

――ある意味狙った選手も作れますか？

赤田　まあ、ある程度は。前作はみんなスゴイ選手を作ってきましたからね。能力がオールAで、パワーヒッターとアベレージヒッターの技能を持っていて…とか（笑）。

藤岡　まあ、ガンバれば（笑）。

赤田　うちのチームのやつは頭の中で計算してましたよ。内部データを知ってますからね。ここまでの評価が何人いなければダメで、ここで1回これをやって、評価をここまで上げてとか、頭で計算しながらやっていましたね。

藤岡　実は、2年目の途中で一軍に上がったら、能力値が低くて損なんですよ。なるべく3年目の9月とかのほうがいいんです。

赤田　それを過ぎたら今度はツラいんですよ。3年目の最後の契約更改で上がれるんですが、すごく敷居が高いんですよ。前作までは、3年目の5月とかに昇格するのがほとんどだったんです。

――今回は違うと？

赤田　ええ、なにしろ、バランスが違いますから。一軍に上がるには何月以降しかできないというのがあったんですが、それがなくなったんでいつでも昇格できます。極端な話、1年目でも昇格可能です。

――すごいですね（笑）。

赤田　そのかわり、能力が低いんで対戦とかでは苦労します。ある程度練習をして、能力を上げないとキツイですね。

藤岡　プレイヤーの腕の差もあると思いますけどね（笑）。いくら能力が高くても、芯に合わせられない人が使ったら、ホームランになりませんからね。

赤田　うちのチームですごく能力の高い選手を作った人がいるんですよ。

藤岡　でも、対戦したら僕が勝ちましたからね（笑）。

――やっぱり腕の差ですね（笑）。サクセスモードだけでなく、本来のモードで練習しろということですか？（笑）

内部パラメータ的な故障率なんです

――今回からコーチが増えましたよね。役割的にはどうなんでしょうか？

赤田　いろいろ違います。片方ばかりと仲良くしていると、もう片方がスネるんですよ。両方ともある程度機嫌をとっておかないとマズイんですよ。いろいろ相対関係ができるようにしているので…。

――打撃と守備はわかるんですが、コンディショニングコーチはどんな役割をしているんですか？

赤田　基本的に能力には関係ないのですが、選手の故障率に影響してくるんです。内部パラメータ的な故障率なんです。コンディショニングを整えてくれるんで。

――現在のバージョンのロムでは結構故障するんですけど…。

藤岡　そういう時はコンディショニングコーチに電話して見てください。アドバイスをもらった後に○○（編自主規制）があるんです。





ケガをしてしまうとパラメータがガクッとダウンしてしまうぞ

チームメイトと仲良くして下さい

――チームメイトにも評価がありますよね。

赤田　前作はチームメイトの評価はほとんど関係なかったんです。3年目の契約で「キミはチームメイトに嫌われている」ということで、ポンと首を切られてしまうくらいの影響しかなかったんですよ。

藤岡　今回の投手編では、チームメイトに嫌われていたら、守備をしてくれないんですよ（笑）。

赤田　ボールが横を通ってもじーっと見ているだけで、通り過ぎてからやっと取りに行ったりとかしますからね。

――実際の試合中で、ですよね？

藤岡　そうです（笑）。

赤田　あと、前作はチームメイトの評価が高かったら交通事故のとき助けてくれたんですが、それほど効果はなかったんですよ。

藤岡　今回はチームメイトと仲良くしておいて下さい。

――そうですか（実はすでにヒサンなアクシデントに遭遇してしまっていたが言えなかった）。もう少し教えてくれませんか？

赤田　秘密です（笑）。

藤岡　自分で探してみて下さい。結構たくさんありますから。



日ごろからチームメイトの評判には気を配りたいものだね、実生活でも

彼女のイベントも結構あります

――登場する彼女も増えてますよね。

赤田　彼女イベントも増えてます。デートも何回かマメにやっているといいことがあります。ダメな場合もありますけど。

イベント見たさで彼女に電話しすぎて、練習がおろそかにならないようにしよう



イベントは前作の5倍はあります

――イベント数はどのくらいありますか？

赤田　前作の3倍、もっとありますね。ひたすら作ってましたから。容量ある限りという感じで。

――片手くらいは増えてますか？

赤田　5倍位ですね。



たくさんのイベントがキミたちを待っているぞ。全部見られるかな？

まだまだ続くぞ

64の機能をまだ半分も使ってないと思います



誌面では伝わらないが（あたりまえだが）、かなり実況してくれるぞ

96メガの半分以上が音声データです

——ロムの中はどんな割合になっているんですか？

藤岡 音です（笑）。

赤田 96メガですけど半分以上音声ですね。今回実況パターンを増やしました。例えば「センターバック！」と言うのが、阪神の新庄なら、「新庄バック」って言ったりするようになりました。同じ名前もありますから、270人くらいの名前が2パターン、ダーっとあります。

藤岡 実況の数は1000以上あったと思います。

——スゴイですね。

赤田 整理するだけでも大変でした。

CDの方が逆に制約があるんです

——やっぱりCDだったらな…と思いますか？

赤田 CDのほうができないですね。実況関係だとCDのほうが逆に制約があるんですよ。

——CDのほうがズレますよね？

赤田 CDはシーク（音声がある場所を探す時間）が入って直接読みにいくので、絶対ズレるんですよ。N64はハード構成で直接バスがつながっていますから、転送が一瞬で終わります。だからタイムラグがないんですよ。

藤岡 ただ、実況が長くなると、次の分まで入ってしまうのがどうしようもないんですが。

赤田 情報が多ければ言わせないといけないんで…。言わせることを溜めて、ダーっと流すと、次の処理にいってしまっていて、ゲームが先に進んでる…。それでよく実況が遅れると言われるんですよ。

——ある意味、実況シリーズはロムのほうがいいんですか？

赤田 …CDはある意味、容量勝負ですからね。ロムではムービーは不可能ですよね。

データをできるだけ最新にしています

（ゲームを実際にプレイしながら）

——ナゴヤドームが入ってますね。

赤田 データをできるだけ最新のものにしているんですよ。今年のペナントレースを遊びたいとなると、ナゴヤドームが必要ですよね。データもほぼ最新にしましたし、外人もいれました。清原も巨人にいます。大阪ドームも入れたので、あとはナゴヤドームだけだったんですよ。ようやく出すことができました。

——コナミコマンドを入力すると阪神が強くなるということは…。

赤田 ないです（笑）。

まるでテレビ中継を見ているかのように、ほとんど絶え間なく実況してくれる

3Dスティックの場合コツコツタイプです

——投打のコツみたいなのを教えて下さい。

赤田 今までは強振でしたが、3Dスティックの場合は違うんです。球場が広い分、当てたらヒットになるんですよ。3Dスティックの場合はコツコツヒットで点を稼ぐタイプなんです。

藤岡 今回はオプションで「全真芯」といって、ミートカーソルを全部真芯扱いにできるんですよ。このオプションを使えば、オリックスのニールみたいな、すごいパワーのホームランバッターはミートカーソルを開いて打てばいいんですよ。タイミングさえ合えばいい当たりが出るので、パワプロの爽快感を味わうことができます。

——守備では？

赤田 実際に野球をプレイしたことがある人なら、わかると思うんですが、打球って意外とのびます。思ったより遠くに飛ぶんですよ。『4』は、広さも重力も実際の野球に近いので球が思ったよりのびるんです。その辺に注意するといいかもしれません。

藤岡 落下点に入ると頭の上の三角の色が変わるので、少しわかりやすくなっています。

コツコツ当てていこう



3Dスティックを使えばミートカーソルに当てやすく、ヒットになる確率が高い

当てた方がヒットになりやすいんです

——今回の『パワプロ』は当てるってことですね。

赤田 そうですね。当てたほうがヒットになりやすいです。

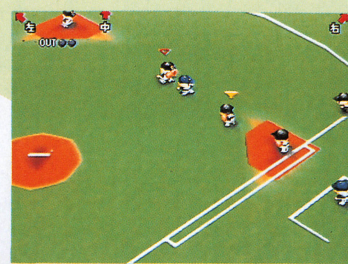
藤岡 ビックリするくらい（笑）。

赤田 球場が広いですからね。今までの野球ゲームは（球場）全部縮めているんですよ。最初は『パワプロ』も小さかったんですが、どんどん広げてます。

藤岡 『パワプロ1』なんか思いっきり小さかったんですよ。フェンスダイレクトで、シングルヒットになるくらいでしたからね。

——『2』で広くなりましたよね。

赤田 『2』で広げたんですが、『2』と『3』との差はほとんどなかったですね。今回ポリゴンでできるようになって、実際のスケールで作っちゃいました。


はさまれたときは、プレイヤーもキャラクタも焦ってしまうよね

走塁の上手、下手は特殊パラメータで

――3Dスティックの場合、走塁は何か変わりますか？
赤田　走塁は基本的に同じです。操作も変わっていません。変えたいんですけど変えようがないというのが…。いろいろ考えたんですけど、シックリくるのがなかったので。
――走って戻るときの「タメ」みたいなものはあるんですか？　もしかしたら選手ごとに個別データがあるのでしょうか？
赤田　走力の差はありますけど、ターンは同じです。
――3Dスティックだから速いというのは？
赤田　3Dスティックで動かすわけではないので同じです。
藤岡　特殊パラメータで、はさみ込まれたときの走塁が上手、下手はありますけど。
――盗塁のコツみたいなものは？
赤田　暴走的に盗塁する（笑）。
藤岡　実際のプロ野球でも、村松選手が史上最低の盗塁成功率で盗塁王を取っていますし（笑）。
――何回走っているんだって感じですよね。
赤田　数走れってことですかね。
――そうですか（笑）。

コイツらはポリゴンじゃないんです

――視点がいろいろ楽しめるのはポリゴンならではですよね。
赤田　そうですね。でも、実はパワプロ君はポリゴンではないんですよ。『マリオカート64』と同じ一枚絵なんです。
藤岡　ある意味拡大できないんですよ。ギザがでてしまうので、拡大したくないというか。
――N64の場合はそのほうが速いんですか？
赤田　ポリゴンを増やすと処理時間がかかってしまうんですよ。CPU自体は速いんですけど、描画に時間がかかるんですよ。だから、ポリゴン数に制限があるんです。
藤岡　フルポリゴンにしてしまうと、キャラが丸いですからキャラ数が出せないんですよ。
赤田　結局画面に出てるのは1人か2人くらいで、全部は出せません。出したらたぶんゲームにならないと思いますよ。自分が何をやったか分からないと、プレイしづらいでしょう？
――そうですね。
藤岡　それだけは絶対イヤだったんです。
赤田　フィールドを見て、どこにランナーがいて、どこにボールを投げて、と自分で把握しながらプレイさせたいので。
藤岡　カメラアングルは、観戦モードやリプレイで変わっても違和感がないと思うんです。



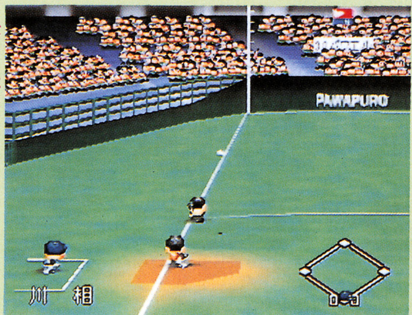
パワプロはまだまだ進化する可能性がある。今後にも注目

やりたいことはまだまだあります

――パワプロは今後いったいどうなるんですか？
赤田　いろいろやりたいことはあるんですが、可能かどうかはこれからテストしないといけないんで。N64の機能をまだ半分も使ってないと思うんですよ。最初はよくばって何でもキレイに見せようと思って、N64の機能をほとんど使っていたんですが…。それだと処理に時間がかかるのでどんどんシェイプアップしていったんですよ。
――完成形ではないと？
赤田　やれることはあります。欲求の半分以上、3分の1くらいしかできませんでしたし。それに、やりたいことはそのつど変わりますからね。基本的に野球の中継を見るのが好きなので、プレイしながらあの感覚が伝わるのがベストだと思っています。

パワプロを一言で表わすならば？

――『パワプロ』を一言で表すならば？
赤田　コミュニケーションのひとつですね。子どもとやるんですよ。私の子どもが小学3年生で、少年野球をやってるんです。僕がコーチしてるんですけどね。『パワプロ』の話を通して子どもの友達ともコミュニケーションがとれるんです。僕がこのゲームを作っているのを知っているんですよ。その中に、これでルールを覚えたっていう子がいるんですよ。インフィールドフライとかね。やっぱり、実際の野球をやってほしいんで、これでルールを覚えて、楽しんでもらえれば、と思っています。
――藤岡さんはどうです？
藤岡　パワプロ君です（笑）。野球ゲームに出ないキャラクタが出てるでしょう。好き勝手にやらしてもらってますからね。パワプロ君はずっと僕がデザインしてるんですけど、キレイにレンダリングしたキャラでも、どんなにつぶしてもパワプロ君でしょ？
赤田　味があるでしょ？　僕らがいくらマネしても描けないんですよ。取説とかのイラストも全部彼が描いてます。CGじゃない手書きのイラストとかも。
――パワプロ君は藤岡さんの分身なんですね。
藤岡　あえて言うなら僕がパワプロ君です（笑）。こんなの野球ゲームとは違う～と思いながら描いてたんですけど（笑）。
――本誌にイラストを描いていただけませんか！（編集部Fかなり本気で）
藤岡　4コママンガでも描きましょうか（笑）。
――よろしくお願いします！



息子と一緒にゲームしたいですねぇ



★サクセスができるのはパワプロだけ！
藤岡さんデザインの画面。本誌でも描いてくれたらうれしいなぁ



モードセレクト画面にも藤岡さんデザインのパワプロ君がいるぞ

4コママンガでも描きましょうか？

3つの観点から、『テュロック』の正しい遊び方を教えちゃう!!

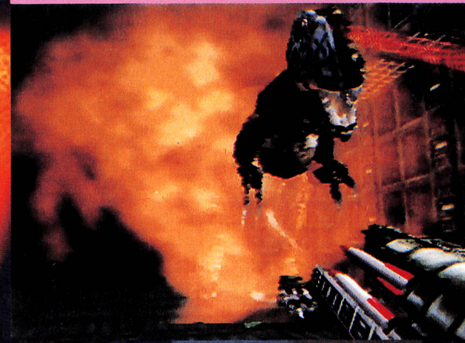
●PLAYER'S VIEW



●TRICK&TRAP



●BATTLE&WEAPON



ガケの上でキョロキョロ、いきなりの落石にビックリ！ そんな、『テュロック』の緊張感と臨場感をたっぷりとお届けするぞ!!

PLAYER'S VIEW



自分自身で見ているようにゲームは展開していく

このゲームでは、画面がプレイヤーの視点になっている。画面に映し出されているものは主人公の「テュロック」が目にしている風景そのものなのだ。3Dスティックを自在に操りながら周囲を眺める感覚は、新鮮そのもの。プレイ中に感じる緊張感や臨場感がストレートにプレイヤーに伝わってくる。まるで、舞台となる「ロストランド」という世界に、実際にいるかのような錯覚を起こしてしまう。その世界を本当に冒険しているかのように楽しめるのだ。

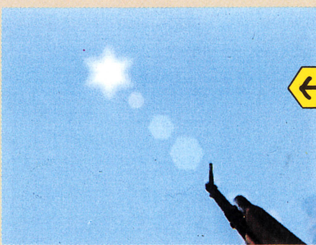


●画面に映し出される景色はキミの視点

思った通りに視点がグリグリ

プレイヤーは移動とは別に、3Dスティックをグリグリ動かすことで視点を自由に操ることができる。周囲360度はもちろん、上下、斜めとあらゆる方向に目を向けられるぞ。3Dスティックを奥に倒せば足元の様子をうかがうことができるし、グルリと回転させれば周囲を眺めることができる。また、強く倒すと素早く視点が変わる。プレイヤーは思いどおりに見たいものにすぐ目を向けられるのだ。

●プレイヤーが見たいと思えば、どんな方向でも瞬時に視点が動いてくれる

















グリグリ

強く

スバヤク振り向く

自由自在に目を泳がせる

●●左、後ろと視点がスッ、スッと動いていってくれる

●こんなふうに下を見下ろすのも3Dスティックで一発！

©TUROK IS A REGISTERED TRADEMARK OF WESTERN PUBLISHING, INC.／ACCLAIM ENTERTAINMENT,INC.

N64

時空戦士 テュロック

アクレイムジャパン
3月28日発売予定 8480円

N64	アクション 64M
コントローラパック専用	



「何?」ってときは、とりあえず見る

3Dスティックによる視点操作を利用すれば、自分が置かれている状況をすぐに把握できる。なにか気になるものを見つけたらすぐに目を向けられるぞ。突然、どこかから攻撃を受けたときに敵の居場所を探したり、ガケから落ちないように足元を見ながら歩いたりと、プレイ中は常にドッキドキ！ 抜群の臨場感が味わえるのだ。

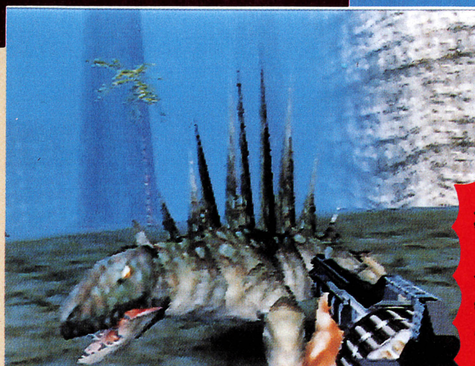
画面には敵は見えない！ 一体 どこにいるんだ!?

上か?

上から撃ってきてるのか？ いやっ、上にはいないゾ

攻撃されてる!

後ろだ!



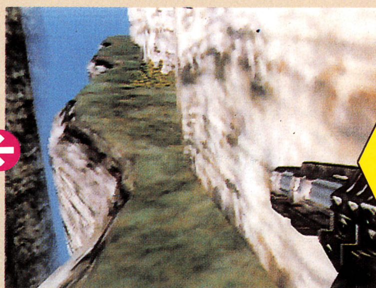
じゃあ、後ろかっ？ いたっ、コイツだったのか!!

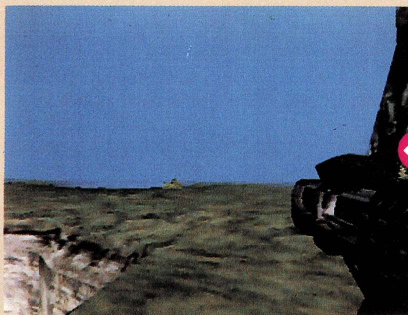
足場が悪そう…



とても細くて歩きづらそうな道だな

足元を見て





なんとか横断成功

ちゃんと足元を見て慎重に歩けば大丈夫！

そのまま歩いて



まあ、平気だろっ、と調子にのっていたら…

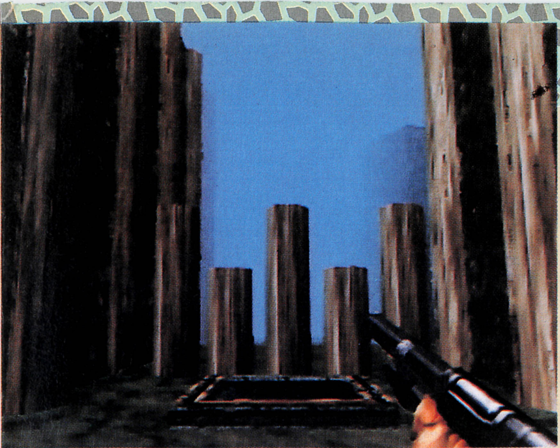


足を踏みはずして、真っ逆さまに落ちていってしまったよ～

はみだし情報

予価8480円と、価格が安くなった

1月14日にお台場のホテル日航東京で行われた『テュロック』の発売発表会で、価格が8480円に下がることが発表された。ユーザーとしてはウレシイかぎりだ。安くなった分でコントローラパックを買ってもおつりがくるじゃないか！ これはもう買って、プレイするしかない!!



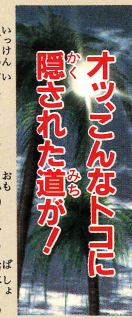
◆「ロストランド」には数多くの仕掛けが用意されている。その謎を解くのだ！

『テュロック』の世界では、草原だろうが、ガケっぷちだろうが、水中だろうが、行こうと思えばもう好き放題進めちゃう！ そんな世界だからこそ、さまざまなものを発見する楽しみが満載！ 隠された道や、なにかを作動させるスイッチのほか、罠が仕掛けられている危険な場所もある。プレイヤーは常に新発見に胸をおどらせながら探索していくのだ。

TRICK&TRAP

行こうと思えばどこへでも!? あらゆる仕掛けを試しちゃおう

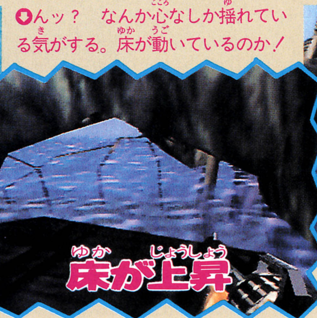
オッ、こんなトコに隠された道が！



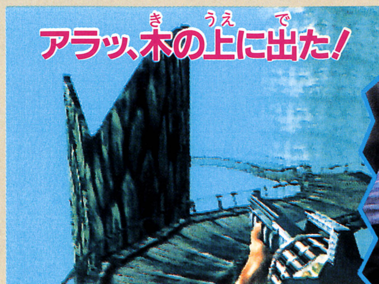
一見行けないと思われる場所も水中に通路があったり、ジャンプして行けたりすることがある。中にはガケから飛び降りて初めて気がつく道や、敵を倒さなければ道が現れないところなんかもある。思いがけず、隠された洞窟なんかを見つけたときは感動モノだ！



◆水中を泳いでいったら、木の根の間にある空洞を発見！ 入ってみようか!?



◆ンッ？ なんか心なしか揺れている気がする。床が動いているのか！



◆おぉッ、行き着いた先は木の上じゃないか

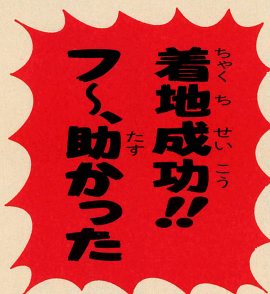


◆一歩、足を踏み出しすぎちゃった…



◆◆落下中に地面を発見！ 一命をとりとめる







◆やっとの思いで強敵にうち勝った！



◆敵の背後の谷間から石が浮き上がってきて…

空中、浮き石渡り！

◆浮き石の階段をジャンプしていって新天地へ！

非常に便利なマップ

Lトリガーで表示されるマップはとても便利。歩いたところはきちんとマッピングされ、行ってない場所が一目でわかる。高度の違う場所は薄く表示されているので、ガケの下の道なども一目瞭然。



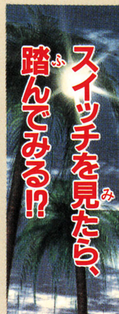
◆◆ドンドン進んでいったら行き止まりだった。そんなときはマップで確認、確認

マップ機能ON





◆ほらっ、下にはまだ行ってないところがあった



ついつい踏んでみたくなる…。そんなスイッチがいたるところにある。効果は、扉を開けるものや、敵を呼ぶものがあるのだが、踏んでみないとわからない。何が起こるのか? ドキドキしながら踏む!!



よしッ、道は開かれた! さらに先へ進むゾ

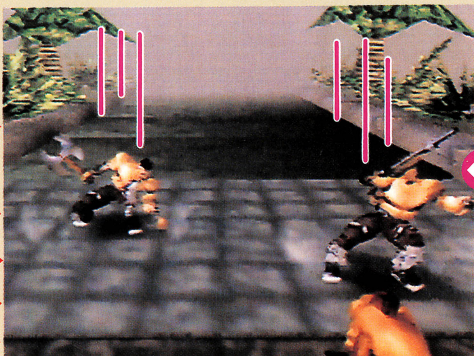
スイッチを踏んだら機械仕掛けの音が鳴り響き、通路を塞いでいた装置が動き出した





こんなスイッチが他にもたくさんあるが、何が起こるかは踏んでみないとわからない

ゲッ、空から敵が降ってきた…

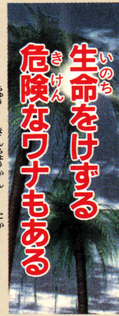




へんな叫び声がすると思ったら、敵が!!



今度は何が起こるのかな? ドキドキするなぁ

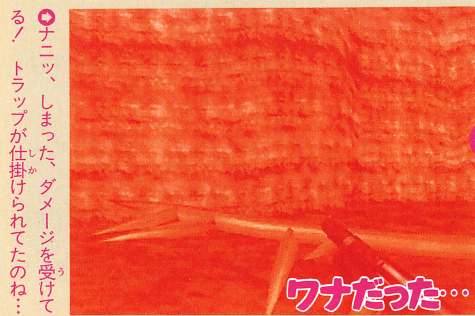


プレイ中の緊張感を高めるのに一役買っているのが、ワナの存在。喜びながらアイテムに手を伸ばしたら、ダメージを食らってしまうなんていうことは、日常茶飯事!? さらに、ダメージを受けるだけならまだしも生命にかかわるようなタチの悪いものも! そんな危険をどうやって乗り越えるか、工夫するのもこのゲームの醍醐味だ!

あっ、アイテムだ



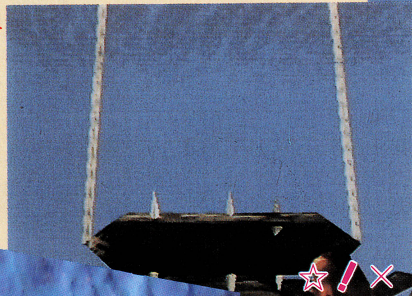
ライフ回復のアイテム。さっそくいただき!



ナニッ、しまった、ダメージを受けてる! トラップが仕掛けられてたのね…

トラップは死への近道だ

やっぱり! トゲトゲの物体が降ってきた





このカチッて音はなんだろう。なんかイヤな予感がするなぁ

敵なんか無視、無視。逃げちゃえ~

ワナを避けきれなかったときは、あわれ…、待ち受けるのは悲しい末路





Oh! No~



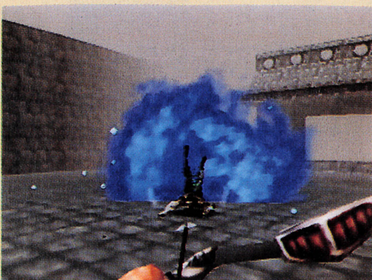
BATTLE&WEAPON

敵の出現にハラハラドキドキ、武器の演出もシビレもの!!

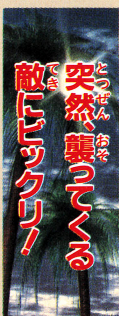
探索するおもしろさもさることながら、特筆すべきは"戦闘"の迫力だ。敵が突然、目の前に現れる！ 襲ってくる！ そいつらを派手な武器で撃ちまくるのは、もうカ・イ・カ・ン!! 戦闘の演出も実に凝っているぞ。



なかなかの迫力！ 飛んでくるミサイルに思わずのけぞっちゃう!? 敵の攻撃は多彩だ



これまた迫力あふれる、爆破シーンだ



こちらの存在に気がついて、遠くからものすごい勢いで襲いかかってくるラプター（恐竜）や、部屋に入るなり怒濤のように攻撃してくる敵の群れなど、ゲーム中はいつ敵に出くわすか、ハラハラドキドキ！ 緊張の連続なのだ。



向こうからやって来るのは…。ムムッどうやら敵のようだ！ どうするッ!?

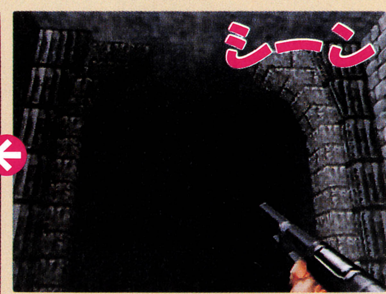


うわッ、コイツ思ったより足速いじゃないか、やるしかないのか〜、クソッ



イテテテテテッ、ちょっとは手加減してくれョ

もー、ヤケだ！







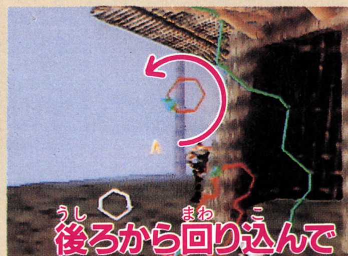
人気はないな、と思ったら敵がゾロゾロと！



不意打ちの醍醐味は敵だけのものではない。反対に敵のスキをついて襲いかかってしまう、なんてこともできるぞ。建物の陰などを利用し、気づかれずにコッソリと、まるでゲリラのように敵に忍び寄る。とてもスリリングな瞬間だ。



相手はまだこっちに気がついてないみたい。コッソリと背後に回り込んでみようか



マップを見て後ろに回れるか確認してと。物音をたてないように、十分気を付けなきゃ



ちょっと卑怯な気もするけど…、戦いに情けは禁物。しぶとく生き残ってやるのだ

倒れっぷりに注目

敵の倒れ方は必見！ ただ倒れるだけではなく、傷を負ったところを押さえながら倒れるとか、水面を流れていったりとか、見事な演技（?）を見せてくれる。ちなみに、さまざまな敵兵士の顔と声はアメリカの開発チームのメンバーがモデルになっているとか。



傷を受けた首を押さえながら、とっても苦しそうにうめいているよぉ〜



まるで水死体のように水面をただよう…。ピクリとも動かない。う〜ん、役者だねェ！



爆発に巻き込まれて人形のように飛んでいってしまった…。悪いコトしたかな

格好いい武器への細かなこだわり

ナイフから超未来的な兵器まで、扱える武器の豊富さも魅力のひとつ。砲身がせり出し発射体勢を整えるさまなどは、とてもニクい演出だ。また、飛び散る薬きょうや、弾切れ後も回り続けるガトリングなどに、こだわりが感じられる。

ジャキッ

まずは、武器を持ち替えて構える。これは「フォトンキャノン」という強力な武器だ

ウィーーン

機械的なサウンドを響かせながら、左右のパーツが動き始めた、ホレボレする動き

カシャッ

カッコいい!!

そして、中心部分が前にせり出し発射準備完了。こんなところが、心をくすぐるのだ

薬きょうが飛び散る

カラの薬きょうが舞う。カッコイイ!!

弾切れ間近



まだ回ってる

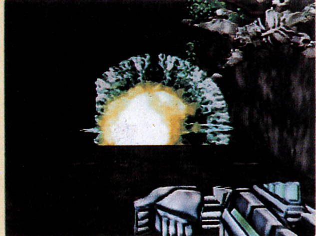
カラカラカラカラ

実に細かいところまで気を使ってる!

撃ったときの、ハデさが抜群

たくさん用意されている武器の中には「おおっ」と思わず声を上げてしまうほどド派手なものがある。発射されて敵に当たると、さらに爆発を起こすものなど、その迫力の豪快なこと。なかでも「フォトンキャノン」は核爆発を起こして周辺の敵、すべてに大ダメージを与える。まさに究極兵器といえるシロモノだろう。

エイリアンブラスター



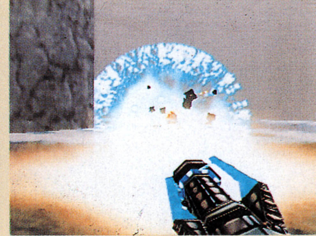
敵に当たったあとしばらくしてボンッ

ミサイルランチャー



4発のミサイルが大爆発を起こす!!

ショックブラスター



敵の体を粉砕するSF的な兵器だ!

フォトンキャノン

ジジジ…

ボンッ

ジリジリとためて、真っ赤に光る球を発射する

一面を焼き尽くすほどの威力を持っているが、弾数が少ないのがタマにキズなのだ

ス、スゴイ! まさに究極兵器

はみだし情報 タイムアタック告知

前号で紹介した「サバイバルコース」で、クリアにかかった時間を競う「タイムアタック大会」を開催することが決定。詳しい日程や応募方法などは、後日、正式に発表するゾ!!



さっそく練習する記事担当のKだった…

多くの謎を解きながらいくつものシナリオをクリアする








DARK LAW Meaning of Death

ダークロウ ミーニング オブ デス

街の人々から仕事を依頼されて、その仕事を1つずつこなしていくシナリオクリア型のRPG。

アスキー
3月28日発売予定 8000円

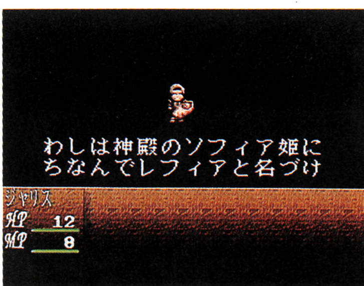
SFC RPG 32M
バックアップ(最大3)
ターボファイル対応

シナリオクリア型で謎解き重視のRPGなのだ

数年前に発売された『ウィザップ!』というゲームのシステムを受け継いでいるゲーム。シナリオクリア型で、依頼された仕事を1つずつこなしていくと経験値が入り、レベルアップするというシステムを受け継いでいる。もちろん戦闘もあるが、経験値は戦闘で得るものよりも、シナリオをクリアして入る経験値のほうがはるかに多い。その独特のシステムを詳しく紹介していくことにする。



○いろいろな場所を細かく調べながら進む



○多くの謎を解きながらストーリーを楽しもう

細部をチェック

シナリオをクリアするためには、いくつもの謎を解いていかなければならない。謎を解くカギはフィールドや部屋の中にある。画面のあらゆる場所をAボタンを使って調べまくると、いろいろな情報やアイテムが手に入る。



○目に止まったものがあれば、すべてチェックしていくようにすること



○タカが何かを海辺に落としていったようなので、さっそく海にいってみよう



○窓から外の景色を見ていると、何か変化が起こったりするのだ

©ASCII Corp.

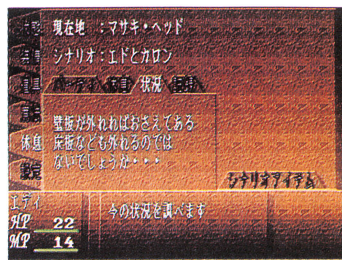
仕事を依頼されシナリオを1つずつクリア

このゲームには、街から街へ移動したりする一般的なフィールドがない。しかも街といったものは1つしかない。1つしかない街で仕事を受けて、目的の場所まではフィールドを通らずに、街から一気に移動するというシステムになっている。このシステムによって、余計な戦闘はしなくて済むようになっているのだ。

仕事を探せ！



街の人と話して、仕事の依頼を受けよう



シナリオの謎を解く手助けになるのが、状況のコマンド。迷ったらこれを見てみよう

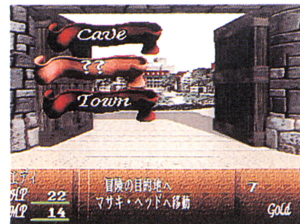
街で仕事を受ける

街には武器屋を始め、宿屋やお城などがある。普通のRPGの店では買い物以外のことをすることは珍しいが、このゲームでは各店屋の主人などといろいろな会話ができる。この会話の中で、仕事を受けて冒険に旅立っていく。


仕事を受けるときは、必ずその仕事を受けるか受けないかを聞いてくるが、断る理由はほとんど見当たらない

冒険の地へ出発

冒険の地へは、先程も触れたように街から一気に移動するので、迷ってその土地にたどりつけないことはない。しかしシナリオによっては、自由に街に戻れない。



仕事を受ければ一気に冒険の地へ移動できる。目的地を探して、フィールドをさまよったりすることはない

目的地にはさまざまな状況が主人公たちを待っている。的確に対応していくのだ

謎を解きつつ進める

冒険の地へ着いたら、仕事の依頼どおりに冒険を進めていくのだが、その土地でいろいろな問題が生まれて、簡単には仕事をこなすことができない。その問題を解決して、仕事をクリアするのだ。


道が塞がっていたら何とかして道を開通させる方法を考えよう。もっとも開通しない道もあるが…


怪しい場所を調べていくと、このような洞窟を発見できたりするところがこのゲームのおもしろさ

クリアで経験値

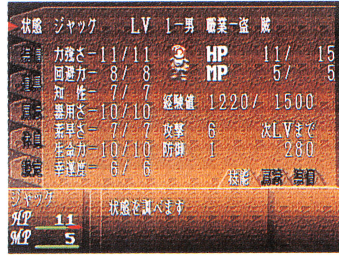
仕事をクリアして依頼人のところへ戻れば1つのシナリオはクリアとなる。そうすると多くの経験値が手に入る。これを繰り返してキャラをレベルアップしていく。

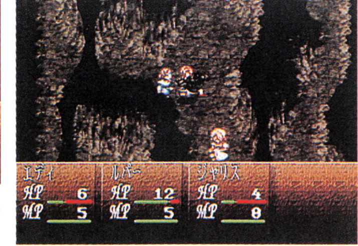


シナリオをクリアすれば、非常に多くの経験値を手にできる。お金はそれほど入らない

戦闘の経験値は補助

1つの戦闘で得られる経験値は、シナリオクリアのときに手に入る経験値と比べると非常に少ない。戦闘で経験値を稼ぐより、イベントをクリアしたほうが楽に経験値が入る。仕事中には戦闘があるが、これらの戦闘はレベルアップのための補助的なものだと考えよう。


レベルアップまであと少しというときには、敵を倒して少し経験値を稼ぎたい


序盤の戦闘ではかなりの苦戦が予想されるので、セーブをしてから戦闘しよう



敵をうまく倒すことができたが、手に入る経験値は60ポイントと少ない

4人のキャラを作る

ゲームを開始するときにはキャラメイキングになる。このとき4人まで作ることができるが、2人以上のキャラを作っておかないと、ゲーム中でパーティを組めない。それと、キャラを作るときに入るボーナスポイントは、できるだけ高いポイントを出しておきたい。

高いボーナスを狙う



4人のキャラの中から自分の操るキャラを選んでキャラメイキング。この中の1人が主人公ということになる



ボーナスポイントはばらつきがあるので、高いポイントを狙おう



1人を作るだけでもゲームは始められるが、できれば4人すべて作っておきたい

敵との距離の概念を持つ独特な戦闘方法

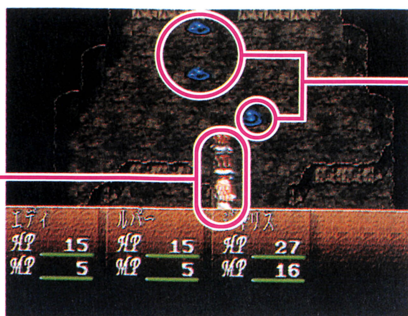
今までの説明だと、戦闘は重要ではないと思われているかもしれないが、独特な戦闘システムを持っているので詳しく紹介しておくので覚えてもらいたい。



ダンジョンなどを移動中に、このメッセージが出たら敵が出現する。ゲーム序盤では戦闘の機会はそれほど多くはない

敵

一度に現れる敵の数は一定ではない。現れる場所も決まってはいない。



主人公

1～3人までのパーティが組める。パーティは多いほうがいい。

ポイントはメーター

戦闘中には行動メーターが表示され、移動したときなど、行動ごとにメーターが減る。攻撃や魔法には一定の量が必要で、移動ですべて使ってしまうと攻撃などできなくなってしまうのだ。

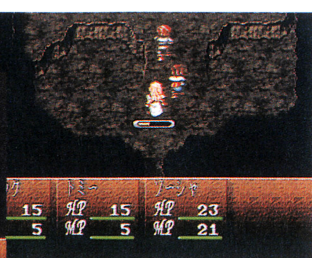
メーターの残りに注意



移動させるだけでもメーターが減る

素早さで順番決定

行動の順番を決めるのは、素早さのステータスの数値。敵味方合わせて、素早さの数値が高いキャラから順番に行動していく。敵の攻撃が速いときはやっかいだ。



攻撃の順番は各キャラの素早さのステータスが影響してくる



素早さの高いものから順番に攻撃をしていく

行動でメーターが減る

敵を攻撃するときには、敵に近づき、攻撃するといった行動をメーターの量の中で行わなければならない。あまり移動しすぎないで攻撃の分を残すことが大切。


メーターが満タンになっているが、行動することで減る


敵に近づいたときにこれだけの量が残っていれば攻撃可能


攻撃するときには、できるだけ経済的な移動が必要なのだ

アイテム、魔法の使用

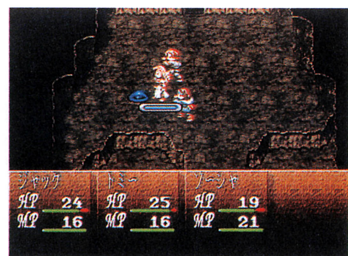
アイテムや魔法を使うときにも一定の行動量を消費する。アイテムや魔法を使うときにも、メーターのすべてを移動だけに使ってしまうと、アイテムや魔法が使えなくなる。移動をうまく調節して、アイテムなどの行動ができるだけの量を残す工夫をしながら戦闘する必要がある。



アイテムや魔法を使うときにもメーターに注意

敵のバックを取る

敵に効率よくダメージを与えるには、敵の正面から攻撃するのではなく、敵の側面やバックに回り込んで攻撃するようにする。このゲームではダメージにかなりのばらつきがあるので、できるだけ敵のバックに回り込んで与えるダメージを大きくしていくことが、敵をうまく倒すコツになっている。



敵が正面から攻撃してきたときには、受けるダメージは少し減少する

回り込んで攻撃



近い敵への攻撃はバックに回り込め

サークルで休息

いろいろな場所で六芒星のマークが見られる。このマークではセーブができ、休息も可能。1度の休息では僅かな体力しか回復しないが、休息を繰り返せば体力を満タンにできる。それと、レベルアップに必要な経験値がたまっているときにはここで休息しよう。

サークルの場所を確認



少し見えにくいが、キャラの手前に六芒星のマークが見える



このマークの上でなら休息で体力が回復する

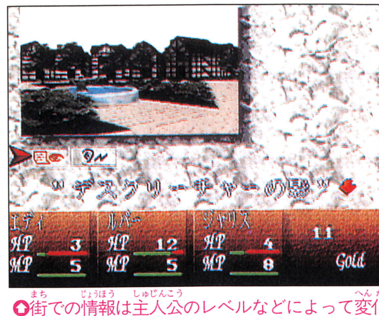
レベルアップはここで

レベルアップに必要な経験値がたまったときにもここで休息

DARK LAW Meaning of Death

それぞれの冒険の出発点、基点となるシャノアタウン

冒険の拠点となるシャノアタウンを紹介しておこう。すべての仕事はこの街の人々から依頼されるので、レベルが上がったりしたときには住民と話をするようにするといい。住民から仕事の話があったときには断ることもできるが、断ってしまうとその仕事は二度とできなくなることがあるので、断ったりしないようにしよう。



街での情報は主人公のレベルなどによって変化



このゲームでは、キャラの職業がわりと大切な要素になっている

街の人から仕事を

街に住む人々はそれぞれが、武器屋の主人だったり、寺院の司教だったりするが、そういった人たちの話を聞いていると、いろいろな仕事が舞い込んでくる。ここから街の中のようすを紹介する。

① Cave(洞窟)

古のモンスターを封印してある洞窟だったが、最近その封印が何者かの手によって解かれてしまった洞窟。レベルアップまでの多少の経験値ならば、この洞窟で敵を倒して稼ぐことができる。

封印が解けてしまった洞窟。この洞窟の探索がゲームを進めていくうえで大切になってくるのは間違いないだろう

② ??(依頼先)

仕事を受けていると、ここを選択することで、一気に冒険先に移動することができる。

仕事を受けていれば、??を選ぶと目的地に一気に移動。よけいな戦闘はしないで済むので、なんとなく便利な感じ

⑪ Park(公園)

公園には掲示板があり、いろいろな情報が手に入る。

公園にはチョクチョク足を運んでおきたい。掲示板やあたりを見回していると、少し得なことがあったりする

シャノアタウンのつながり

シャノアタウンは4つの部分に分けられる。各場所のつながりは下の写真に示した通りなのでつながりを覚えよう。



①洞窟
②??
③街へ
④魔法組合
⑤宿屋
⑥お城へ
⑦正門へ
⑧酒場
⑨武器屋
⑩道具屋
⑪公園
⑫お城
⑬寺院
⑭職業組合
⑮街へ

④ M.Guild(魔法組合)

魔法が覚えられるようになったときには、ここにきていろいろな魔法を買うことで身につける。

ゾー・コフ
見た目には怪しげな人物だが、魔法についての知識は彼に聞くしかない

⑤ Inn(宿屋)

サークルより多くの体力を回復するときには宿屋を使う。減った体力は1度で満タンになる。

ジョー・クリーズ
宿屋自体はあまりはやってないようす。すっとぼけた性格で憎めない主人

⑧ Pub(酒場)

パーティに仲間を加えたり、仲間を外したりするにはパブを使う。仲間は最初に作っておくこと。

コージー・エスクーダ
歯切れの良い対応で「粋な兄ちゃん」といった感じのラックダック亭の主人

⑨ Arms(武器屋)

武器と防具を主に取り扱っている店。最初のうちはお金が少ないので、あまり武器は買えない。

バート・グレコール
街で唯一の武器屋の主人。元々は騎士だったという噂もあるが定かではない

⑩ Shop(道具屋)

回復用のアイテムなどを販売している。冒険に出発するときにはポーションくらいは持ちたい。

ユマ・セリス
父親から店を受け継いでいる。アクセサリーなどは彼女の趣味で置いている

⑫ Castle(お城)

王様からは過去のできごとや、この国についての話(情報)を聞くことができる。

ランバルト・レイナード4世
正義感が強く、国民の信望も厚い、レイフォール全土を治めている国王

⑬ Temple(寺院)

毒を消したり、呪いを解いてくれたりする寺院。寺院に寄付するといいことが起こるぞ。

エルダー・ダーム大司教
この国の神「オルファス」に仕える神官で、あらゆる治療を行う能力を持つ

⑭ Guild(職業組合)

主人公たちの職業を決めるところ。ステータスの数値によって、いろいろな職業に就ける。

ウェイズリィ・タックス
貴族出身の労働組合の頭目。彼の見識は時として、予言のように的中する

ゲーム序盤のシナリオを少しだけ公開

シナリオも少し紹介しておくことにする。ゲーム開始直後のものから、少しゲームを進めたものまでを紹介する。1つのシナリオをクリアするにはそれなりの時間がかかる。しかしあまり焦ってシナリオをクリアしようとすると、大切なものを見落としてしまうこともあるので、じっくりとシナリオを解くようにしたい。細かな部分にいろいろなものが隠されていたりするので、あたりを見回そう。



謎が解けないままストーリーが進むこともある



目を皿のようにして、怪しい部分を発見したい

オープニング 運命の始まり

オープニングが終わりゲームが始まると、主人公がある神殿の入口付近で倒れている場面から始まる。なぜそこにいるかは不明だ。

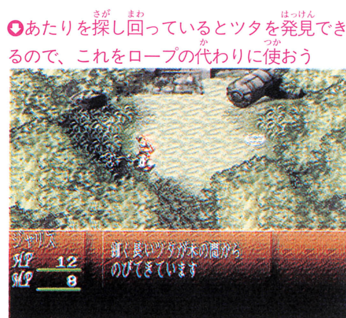


スタートとなるところでも、いくつか怪しい部分があるので、しっかりチェックする

崖から降りる

神殿は崖の上にあり、主人公はまずその崖から降りなければならない。崖から降りる手段と方法を探すのが、最初の謎なのだ。

あたりを探し回っているとツタを発見できるので、これをロープの代わりに使おう





ツタのロープでは耐久性が低く、ギシギシ音がして切れてしまう

オリオナと出会う

崖から何とか降りようとするが、途中でロープが切れて下に落ちてしまう。気を失っている主人公を見つけて助けてくれるのは、オリオナとその孫娘のレフィア。



地面にたたきつけられた主人公は瀕死の状態。このあたりは『ウィザップ！』と似てるぞ！

崖の近くに住んでいるオリオナとレフィア。この2人に発見されて助けてもらう



孫娘のレフィア



何かカギになっていそうなレフィア



助けられお礼として、オリオナの畑仕事を手伝うことにする主人公。このオープニングは物語上の大切な場面

畑をたがやす

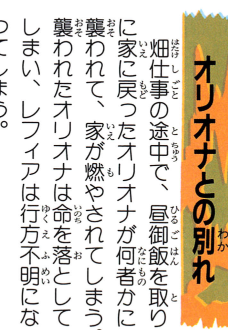
助けてもらったお礼として、オリオナの畑仕事を手伝う主人公。畑を耕すと、運がよければ宝石が手に入ることもある。しかしなかなか見つからないのだ。



クワを使って畑を耕す。幸運度の数値が高いキャラならば、この畑でブルークリスタルを発見できるようだ

オリオナとの別れ

畑仕事の途中で、昼御飯を取りに家に戻ったオリオナが何者かに襲われて、家が燃やされてしまう。襲われたオリオナは命を落としてしまい、レフィアは行方不明になってしまう。





畑仕事を続けていると、オリオナの家のほうから煙が漂ってくる。一体何が起きているのだろうか？

家が燃やされた！



何者かがオリオナの家を襲っている

洞窟の探索

封印が解けてしまった洞窟を探索するのも目的の1つだ。レベルが低いうちはあまり先には進めないが、シナリオをクリアしてレベルを上げたら、この洞窟をしっかり探索していこう。ゲームの序盤では、この洞窟がストーリーにどうからんでくるかは不明だ。



この洞窟に入るときには、必ずセーブをしてから入っていくこと



地面に封印があるが、その四隅で光っているはずの石の光が失われている

レベルを上げて、徐々に先に進んでいくようにする。洞窟の敵は強いのだ





シナリオ1 デスクリーチャー

シャノアタウンにきて最初に頼まれる仕事で、酒を狩人のランバーに届ける仕事。実際にプレイするときには、この仕事までにパーティを組み、各キャラクタをそれぞれの職業に就けておくこと。



パブの兄ちゃんの依頼で、ランバーに酒を届ける仕事を受ける

ランバーを訪ねる

目的の土地まで移動すると、ランバーの家はすぐに発見できるがランバーはいない。ランバーを発見するために、あたりをよく探さなければならない。



ランバーの家には誰もいない。どこへいった？

家には誰もいない

メリルと出会う

ランバーの家の北側に塞がれた道と、洞窟の入口らしきものを発見する。さらにそこで兄を探して旅をしているメリルと出会う。



あたりを調べていると洞窟の入口のようなものを発見する。しかし今は入ることはできない

とりあえずランバーの家に戻ってみるが、まだランバーは戻っていない



先程の洞窟の入口のようなところに戻ってくると、女の人の声がする。ここでメリルと出会う

岩をどけてもらう

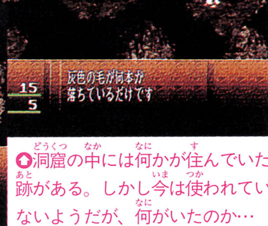
メリルは怪我をしていて、ポーションを渡すと、塞がれた道にある岩をどけてくれる。



足を挫いたメリルにポーションを渡すと、洞窟への道にある岩をどけてくれる

洞窟を少し探検

道を進んでいくと洞窟を発見。中をよく探すと、何かの巣のようなものを発見する。他にも何かないかを探してみよう。



洞窟の中には何かが住んでいた跡がある。しかし今は使われていないようだが、何がいたのか…



さらに詳しく調べてみると、洞窟が奥のほうに続いているのを発見する。しかし先には進めない

ランバーに荷物を

洞窟の探索を終えてランバーの家に戻ると、ランバーが戻っている。ここでランバーに酒を渡し、食材をもらって仕事終了。



洞窟の探索を終えてランバーの家にいくと、ランバーが戻っている。酒を渡し、食材をもらって仕事は終わり

しかし…



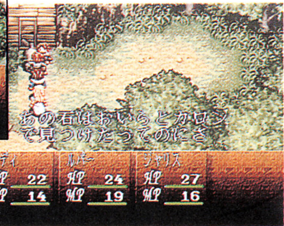
仕事を終え帰るころに洞窟にはこんなヤツが

シナリオ2 エドとカロン

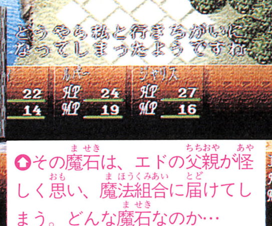
魔法組合の主人に魔石を取ってきてほしいと頼まれる。この仕事では途中で街に戻ってくることができないので、アイテムなどを買ってから挑戦するのがいい。

エドと父親に会う

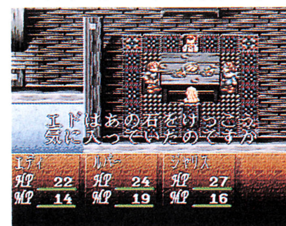
目的の場所についてエドとその父親に会って話を聞くと、魔石は主人公たちと入れ違いで魔法組合に届けたらしい。しかしこのシナリオはこれで終わらない。エドが飼っている犬のカロンの様子が次第におかしくなっていく。



魔石を見つけて以来、元気のなかったカロンが元気になったらしい。不思議な力を持つ魔石



その魔石は、エドの父親が怪しく思い、魔法組合に届けてしまう。どんな魔石なのか…



魔石についての経緯を主人公たちに詳しく話してくれる父親。しかしこれだけではシナリオは終わらない

カロンが死にそう

魔石の力で元気になった老犬のカロンは、魔石がなくなって、死を迎えようとしている。地面に横たわって息も絶え絶え。



魔石がなくたったためか、カロンの具合が悪くなる。今夜あたりが峠らしいが、主人公たちは早く休んでしまう

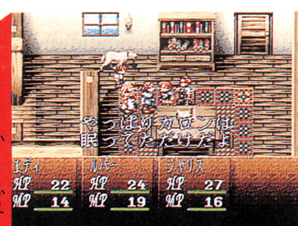
次の日の朝

次の日の朝、やはりカロンは息を引き取ってしまった。エドは魔石を持っていってしまった父親を責めるが、しばらくすると驚いたことにカロンが生き返る。



次の日の朝起きてみると、やはりカロンは息絶えていた。やはり魔石の力で元気だったのだろうか？

カロンが生き返った！



しかし、しばらくすると突然犬の鳴き声が聞こえてきて、カロンが生き返っている。一体何が起きているのか！

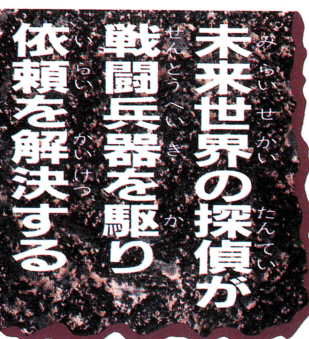
近未来都市を舞台にしたSF・RPG。その舞台背景と戦闘システムを公開！

SOLID RUNNER
ソリッドランナー

主人公の探偵が、戦闘スーツを操って事件を解決していく『ソリッドランナー』。近未来という独特な世界観が光るRPGだ。

アスキー
3月28日発売予定 8000円

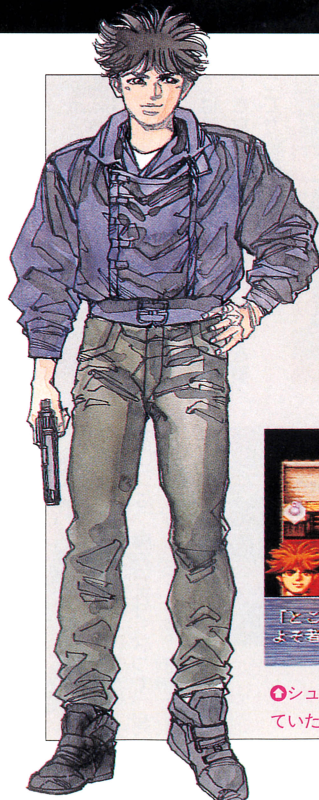
SFC	ロールプレイング 24M
	バックアップ（最大3）
	ターボファイル対応



主人公の探偵シュウが、戦闘スーツ「ランナー」をまとってさまざまな依頼を解決していくRPGだ。今回は基本的な戦闘システムや舞台背景などを紹介していこう。



死と隣り合わせの危険な仕事屋「電脳探偵」が、さまざまな事件を解決するため近未来都市「ソリッドシティ」を奔走する…



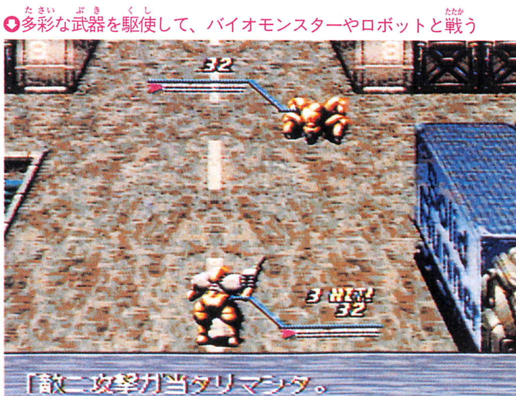
主人公
シュウ＝アースキン

探偵業を営む修道院育ちの孤児。本人は「温厚で情に厚い誠実な人間」と言うが、実際はいい加減で自分勝手。しかし、ランナー乗りとしての腕は一流だ。



シュウは１年前まで軍の特殊部隊に所属していた、超一流のランナー乗りである

多彩な武器を駆使して、バイオモンスターやロボットと戦う





主人公は「ランナー」と呼ばれる人型のパワードスーツを操るのだ

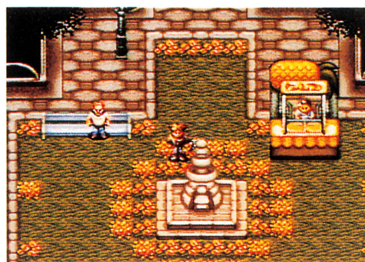
物語の舞台となる近未来都市「ソリッドシティ」

2１XX年。政治や経済、人口などといったさまざまな問題を抱えつつも、人類は滅びることなくどうにか生き残っていた。

ゲームの舞台となるのは南アメリカ大陸の赤道に近い国、オルビセルスの都市の1つ「ソリッドシティ」。バイオモンスターや暴走したロボットたちが引き起こすトラブルが絶えぬこの都市は、いくつかのエリアに区分されている。



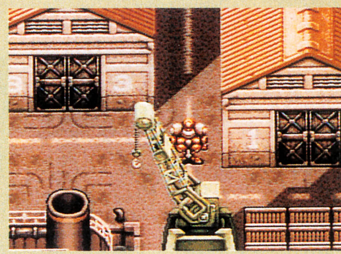
仮想現実の世界が楽しめるバーチャルゲームセンター。近未来都市ならではの娯楽施設だ



人々の憩いの場となっている緑の多いナチュラルパーク。このような場所も存在するのだ

国際港地区

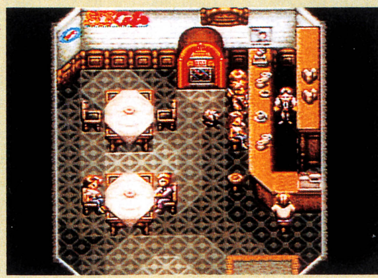
この地区の西にある倉庫街には、暴走したロボットが出現する。主人公のレベルが低いうちは、そこでロボットを倒して経験値を稼ぐことになるだろう。また、この地区には主人公の婚約者であるアイリーンの父、タオの家がある。



暴走したロボットが徘徊する危険な区域だ

南アミューズメント地区

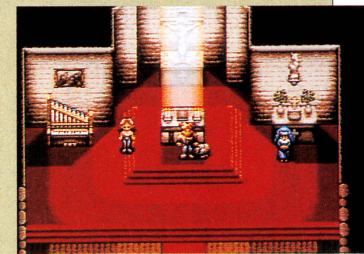
さまざまな娯楽施設が集中している地区だ。ここには仮想現実の世界が体験できるバーチャルゲームセンターや、戦闘に関する情報が手に入るカフェバーなどがある。



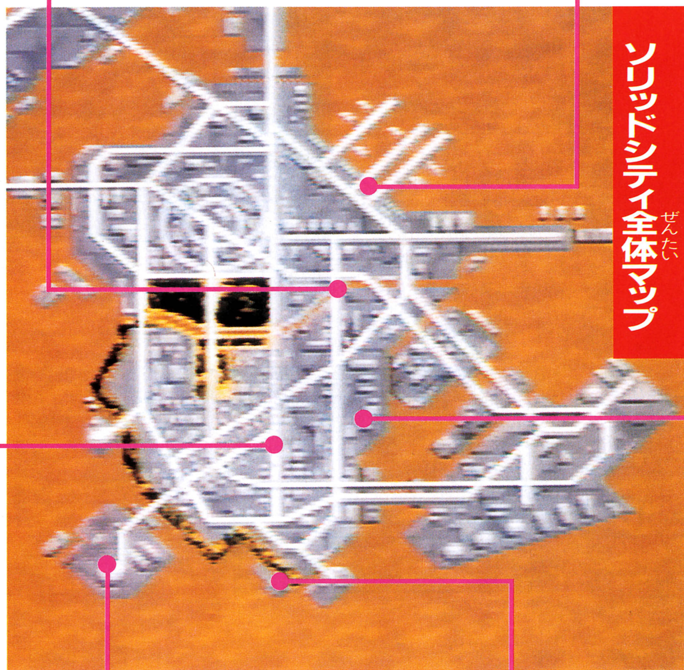
重要な情報が聞けることも…

臨海住宅地区

海に面した住宅地区で、捨てられていたシュウを拾ったシスター・レイチェルの修道院がある。シュウはその修道院で育てられていたのだが、15歳のときに複数のシスターと恋愛問題を起こして追い出されたため、現在は他の地区に住んでいる。



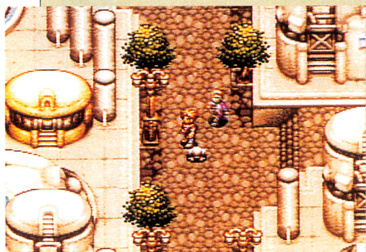
シスター・レイチェルが運営している修道院。主人公のシュウが育った場所だ



ソリッドシティ全体マップ

中央住宅地区

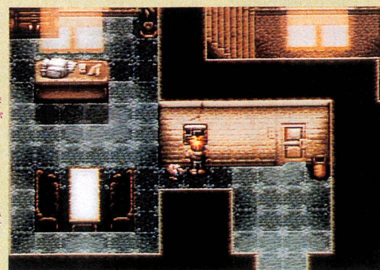
生態建材が使われた高級住宅が立ち並んでいる、環境の良い整備された地区。この地区の住人たちからは、ソリッドシティに関するさまざまな情報が得られる。また、ここにはシュウと同じくシスター・レイチェルに拾われた娘、ノーラの家がある。



都市開発計画により整備された地区。似たような形の建売住宅が並んでいる

ジャンクヤード

リフという男がこの地区でジャンク屋を構えている。シュウは現在、その店に間借りしているのだ。また、シュウのランナーも、その店のガレージに置かせてもらっている。



シュウが間借りしている店だ

闘技場地区

プレイヤーは、この地区にあるパーツショップでランナーの武装を強化することになる。また、ここではランナーによる格闘競技が行われる闘技場が建設されている。ストーリーが中盤まで進むと、競技に参加できるようになるぞ。

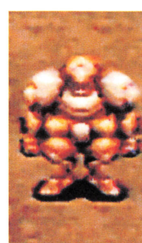


武器が売られているパーツショップだ

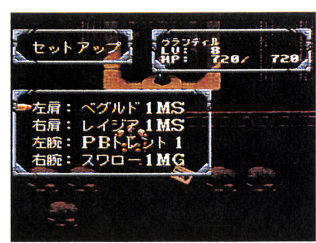
©ASCII Corp.

有機装甲に覆われた戦闘兵器「ランナー」

バイオマテリアル製の装甲で覆われた人型パワードスーツ、それが「ランナー」だ。ランナーの能力を十二分に生かすには、パイロットとのパイプ役を果たす「ナビゲーションロボ」を必要とする。



人型パワードスーツ「ランナー」。これは主人公の専用機だ



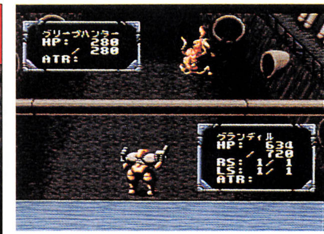
さまざまな武器が装備可能なランナー。武器は両腕と両肩に搭載できる。つまり、一度に4つの武器が持てるわけだ



ナビゲーションロボがパイプ役になる

3種の攻撃法で敵を撃破せよ

ランナーは直接、精密、移動の3タイプの攻撃法を繰り出せる。これは、主人公のランナーだけでなく、敵を含めたすべてのランナーに共通する攻撃法である。また、ロボットやバイオモンスターも同じ攻撃法を身につけているのだ。



攻めてくる敵に合わせて攻撃法を選択しなければならない。なお、特定の武器がないと繰り出せない攻撃法が存在する

直接攻撃



打撃系の武器を使用して、前進しながら直接敵を攻撃する

精密攻撃



その場で静止したまま射撃を行う。飛び道具専用の攻撃法

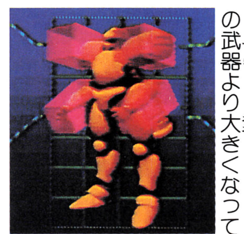
移動射撃



左右に移動しながら射撃を行う。これも打撃武器では不可

3タイプの武器をランナーに装備

武器は腕に装備する銃器系と打撃系、肩に装備する弾倉系の3種に分類できる。銃器系と打撃系は何度も連続して使用できるが、弾倉系は弾丸がゼロになると1ターン使ってリロードしなくてはならない。その代わりに、攻撃力が他の武器より大きくなっている。



武器は壊れることがあるので、たくさん装備しておいたほうがいいぞ！

肩装備武器



1～3発ほど撃つと弾切れとなり、リロードする必要がある

腕装備武器（打）



ヒットした瞬間に電撃などの追加攻撃が発動する武器がある

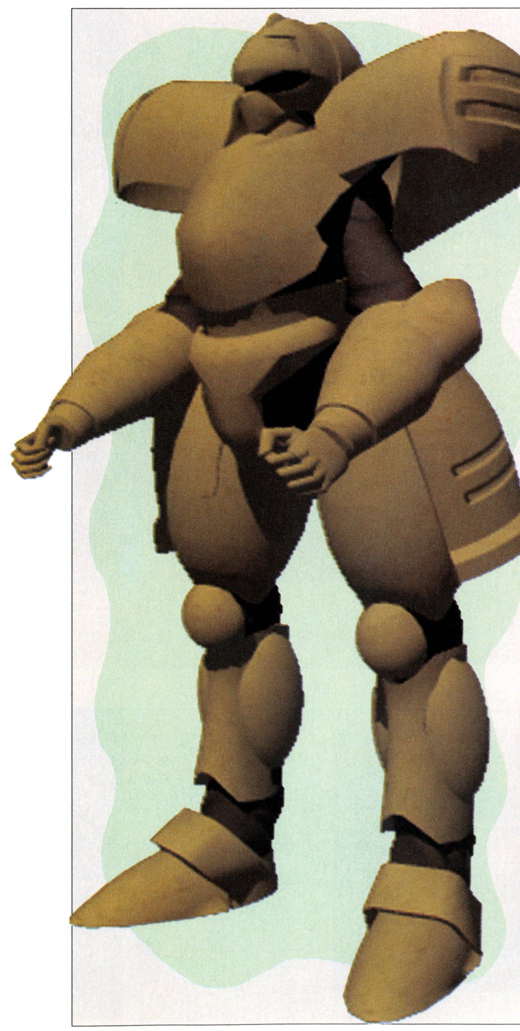
腕装備武器（銃）

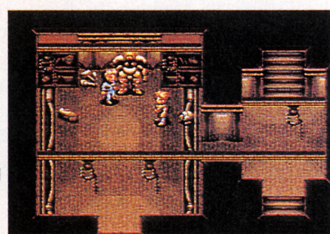


マシンガンタイプとライフルタイプの2種が用意されている

主人公専用ランナー「グランディル」

主人公のシュウが「グランディル」と呼んでいるのは、町外れのジャンクヤードで手に入れたガラクタに近いランナーである。それをジャンク屋のリフに頼んで、なんとか使えるように整備してもらっているのだ。





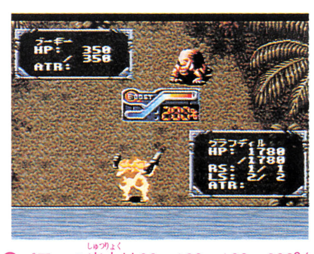
ジャンク屋リフのガレージで整備を行うグランディル。弱いランナーなので、どんどんチューンナップしていく必要がある



ナビゲーションロボのメッセージに目を通しながら、次々と現れる敵と戦っていくのだ

攻撃力を上げるオーバーブースト

オーバーブーストを始動させると、ランナーのパワー出力が80～200％の間で可変する。100％以上に設定すれば、攻撃成功時に相手に与えるダメージがアップする！



パワーの出力は80、120、160、200％の中から選択できる。ただし出力を上げ続けると、武器が壊れることがある

依頼を解決し 報酬を得て ランナーを強化する

ここからは、基本的なゲームの流れを詳しく解説していこう。なお、以下の通りに事が運ばない場合もあるので注意してほしい。

端末装置で仕事の依頼を探す

まずはシュウの自宅にあるコンピュータの端末で、仕事の依頼を探すことからスタート。依頼が複数ある場合は、どちらか一方を選択することになる。同時に2件の依頼を引き受けることはできない。



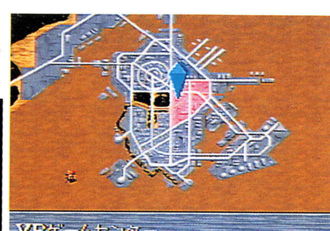
シュウの部屋にある端末装置を使って依頼を探す。端末装置からは他にニュースやインフォメーションなどが引き出せる



依頼文をよく読んで、仕事を引き受けるか引き受けないかを決める。高額な報酬の依頼ほど危険を伴うと考えて良いだろう

依頼人に会い仕事を引き受ける

次に依頼の内容を詳しく聞くため、依頼人に会いに行くことになる。ちなみに依頼には雑用とも呼べるようなものから命を賭けた非常に危険なものまで、さまざまなタイプのものが用意されている。



大マップ上で依頼人のいる場所へ移動する。このときグランディルに乗っていると、移動できない場合があるので気をつけよう



建物の中に入って依頼人を探す。なお、依頼人以外の人間が、代理人としてシュウに依頼の内容を説明する場合もある

商談成立！



依頼人から依頼内容の詳細を聞く。他の探偵と共同でミッションを行う場合もあるぞ

ランナーを操って依頼を解決する

続いて依頼を解決するため、ランナーに乗って依頼人が指示した場所へ出動する。そこでさまざまな敵と戦いながら、依頼の解決を目指すのだ。このときランナーを破壊されるとゲームオーバーになってしまうので注意してほしい。



依頼人と別れた後、リフのガレージに戻る。それからグランディルを始動させて、依頼人が指示した場所へ向かうのだ



指示された場所に到着した後、依頼を解決するために行動を起こす。建物の中はダンジョンのようになっている場合が多い



次々と現れる邪魔な敵たちを破壊していくのだ

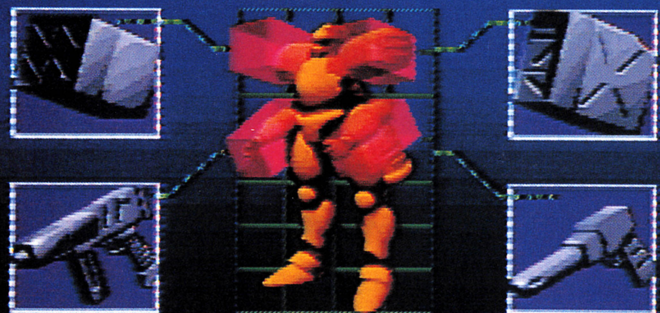
報酬金を使って装備を強化する

依頼解決の条件を満たすとミッションクリアとなり、決められた報酬金が得られる。そのお金を使って、ジャンク屋のリフに装甲の増加や交換を行ってもらうのだ。また、パーツ屋で武器を買うことにより、攻撃力をアップさせることもできる。こうしてグランディルをどんどん強化していくわけだ。



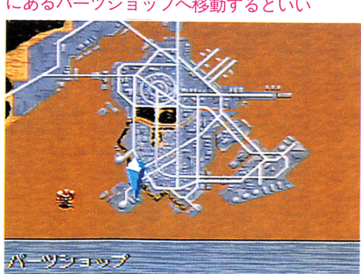
依頼解決の条件を満たせばミッションクリア。多額の報酬金が手に入る。そのお金を使ってグランディルを強化しよう

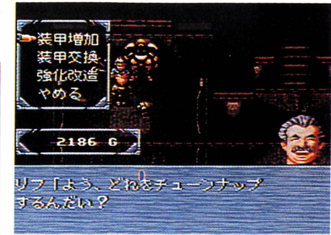
ランナーの武装を強化！



ショップで強力な武器を購入。ストーリーが進むとより強力な武器が売られるようになる

攻撃力をアップさせたいときは、他のエリアにあるパーツショップへ移動するといい





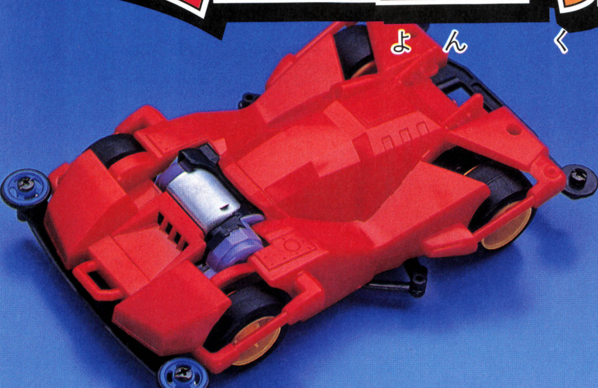
リフにグランディルのチューンナップを行ってもらう。酸や火炎、電撃などに耐性のあるものへの装甲交換が可能だぞ！

ミニ四レーサー必見！ パーツ関連の続報と初回特典の内容に迫るッ！

ミニ四駆GB Let's&Go!!

レッツ エンド ゴー!!





今回は、マシンのグレードアップに欠かせないパーツを中心に紹介するぞ！ 模型店では買えない初回特典の情報もアリ。

アスキー
3月発売予定
5500円

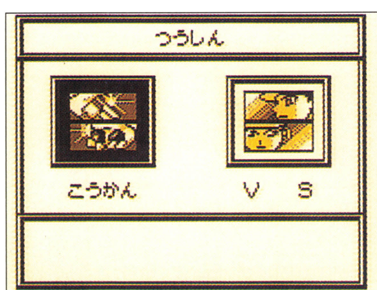
13色対応 GB	シミュレーションRPG 4M
バックアップ（最大1）	
通信ケーブル対応	

通信ケーブルによるパーツ交換でセッティングの幅が広がる！

ミニ四駆は、シャーシやボディをはじめとする多数のパーツで構成されている。コースや路面の状態に合わせ、これらのパーツを組み合わせてセッティングすることで、さまざまな状況に対応するマシンにすることができるのだ。

ゲーム中には200種類以上のパーツが用意され、多種多様なセッティングを楽しめるが、通信ケーブルを使って友達とパーツ交換をすれば、さらに種類を増やすことができる。これは、IDナンバーにより、プレイヤーのROMには登場しないパーツを相手が持っている場合があるからだ。不要になったパーツを模型店に売ることもできるが、せっかくの通信機能を使わない手はない。積極的にパーツ交換をおこなえば、セッティングのバリエーションが増えていくぞ。

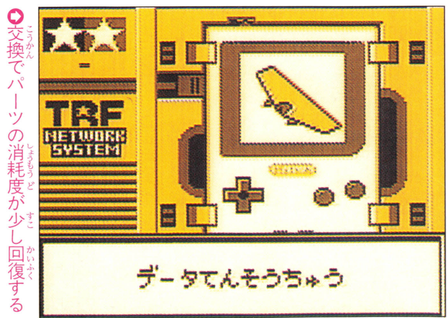
不要なパーツは売るより交換！



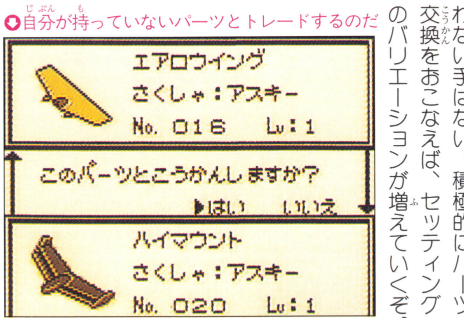
通信機能を使ってパーツ交換すれば建設的だね



基本的なパーツのひとつ。性能の良いパーツに換えれば無用の長物となるが…



交換でパーツの消耗度が少し回復する



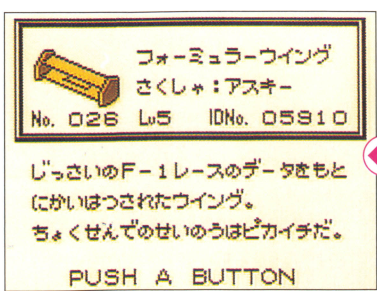
自分が持っていないパーツとトレードするのだ



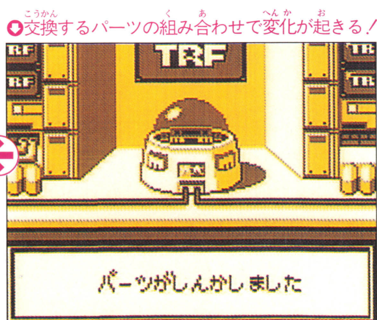
交換することでパーツが変化!?

通信ケーブルでパーツを交換するとき、そのパーツの組み合わせによって、入手したときに変化を遂げる場合がある。形状の変化だけではなく、性能まで格段に向上するのだ。この変化パーツは交換でのみ手に入るもので、模型店では売られていない貴重なアイテム。どのパーツとどのパーツを交換すれば変化が起きるのかはまだ、明らかになっていないが、その組み合わせを発見するのも楽しいぞ。交換は欠かせない要素なのだ。

非売品パーツだ！



変化を遂げ、高性能の新たなウイングになった



交換するパーツの組み合わせで変化が起きる！

©こしたてつひろ／小学館／テレビ東京／ASCII Corp.／Creatures Inc.／Jupiter Co.,Ltd.
※ミニ四駆はタミヤの登録商標です。

ストーリーの進行にあわせて購入できるパーツが増えていく

プレイヤーが最初にミニ四駆やパーツを購入することができる模型店は1軒だけ。レースに勝ち、ストーリーを進めていくことで移動範囲が広がり、立ち寄れる模型店の数が増えていくのだ。パーツのラインナップは各店で異なっているので、ストーリーが進むほど特定のコースに合うパーツを探すことが大変になってくる。実際のパーツの性能を参考にしてセッティングするのも手だが、ゲームオリジナルのものも多数登場する。購入前にパーツの解説欄をしっかりチェックすることが必要だ。

おもちゃのナガイ		10930円
ロケットでんち	-	120円
マンガンでんち	-	100円
バンパー	-	150円
ライトバンパー	-	100円
エアロウイング	-	100円
▷ハイマウント	-	250円

なにを かっていくんだい?

◐プレイヤーが最初に向かう模型店の品物の一部。基本的なパーツをそろえているようだ

こ、これはッ!

デパート		10930円
ASバッテリー	-	120円
スピードバンパー	-	130円
▷ダウンフォースバンパー	-	140円
ライトエアロウイング	-	80円
ライトハイマウント	-	120円
スプラッシュウイング	-	130円

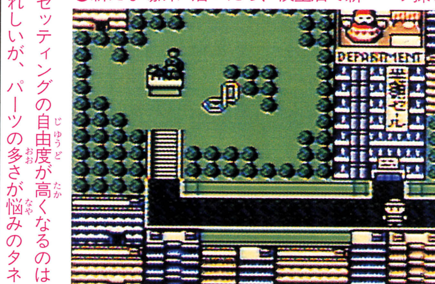
なにを かっていくんだい?

◐東京のデパート内。これも品物の一部だが、品ぞろえが異なる

見たこともないパーツも登場!?

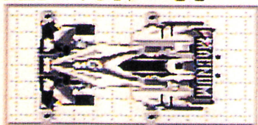
ショックバルーン
さくしゃ:
No. 196 Lv1 IDNo.
コースアウトしたときに、バルーンがとびだしてしょうげききゅうしゅうするもの。いわばミニよんくのエアバッグ。
PUSH A BUTTON

◐個性的なパーツも多数登場。商品化されたら楽しいだろうな～というものが多いのだ



◐新たな場所に着いたら、模型店で新パーツ探し

サイクロンマグナム -00 14g

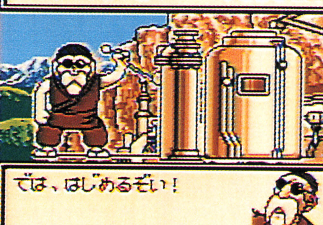


バンパー	-00
ローラーS	-00
▷ローラーS	-00
ゴムタイヤS	-00
ノーマルサイド	-00

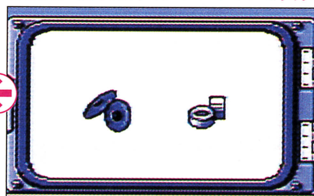
◐セッティングの自由度が高くなるのはうれしいが、パーツの多さが悩みのタネ

各パーツを強化することも可能

購入したパーツは、鉄心先生に性能を強化してもらうことができる。強化に使う素材とパーツを選び、かまどに投じれば強化パーツが完成するのだ。失敗する可能性や、強化回数、素材の数に制限はあるが、プレイヤーだけの強化パーツを作れるという点は魅力的だ。



◐パーツの強化は鉄心先生にお任せ♡ ここに来るまでにはちょっとした試練が



◐かまどの左には強化するパーツ、右には強化に使う素材のグラフィックを表示

ローラーS
さくしゃ:ケティ
No. 107 Lv1 IDNo. 38238

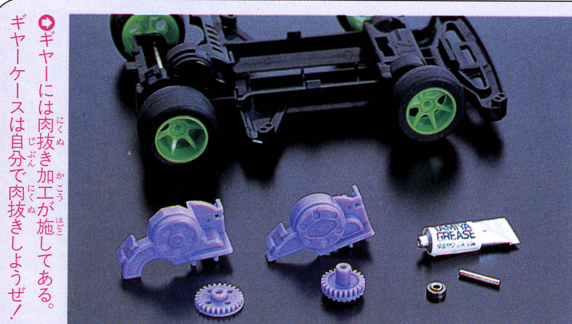
しょうもうど	-00	▶	-00
きょうかすう	0/5	▶	1/5
たいきゅうど	1	▶	1
あんていせい	15	▶	15
まさつりょく	26	▶	23

◐強化に成功したローラーS。摩擦力の数値が23になり、強化数が1増えたことがわかる

TOPIC

初回出荷分にはオリジナルカラーの軽量超速ギヤーが付属する!!

SFCの『ミニ四駆 シャイニングスコーピオン』のときと同じく、このゲームでも初回出荷分だけの豪華特典がつくぞ! なんと、発売されたばかりのグレードアップパーツ「軽量超速ギヤー」が付属するのだ。もちろんタミヤの純正部品で、TZシャーシとスーパーFMシャーシに対応しており、公式レースに使用しても差し支えナシ。しかも、成形色は市販品とは異なり、オリジナルカラーのパープルとなっている。発売後、あまりの人気で品薄状態が続いたパーツが付属するということだけでもウレシイのに、オリジナルカラーであるという点も泣かせる。実際にミニ四駆を走らせているミニ四レーサーにとっては、ゲームと実車の両方を楽しめるおトクな内容となっているのだ。



◐ギヤーには肉抜き加工が施してある。ギヤーケースは自分で肉抜きしようぜ!

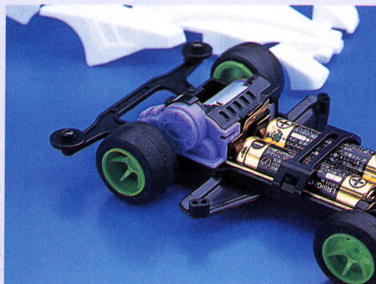


◐ゲームをタンノーしたら、本物のミニ四駆に特典パーツを装着して遊ぶ。幸せすぎます

スーパーFMシャーシとTZシャーシに対応



◐安定性重視ならスーパーFMシャーシに装着!



◐高速で走行させる場合はTZシャーシに装着だ

※画面は開発中のもので、実際のものと異なる場合があります。

「NINTENDO POWER」誌から絶好調のアメリカN64情報をお届け！

USAホットライン

5代目"ボンド"が活躍する映画がN64でゲーム化。今回のプレビューは『ゴールデンアイ007』を紹介。また、このコーナー初登場の格闘ゲーム『ウォーゴッド』の画面写真が届いたぞ！



USA HOTLINE CONTENTS

TOPICS

「ウォーゴッド」の画面写真を本邦初公開

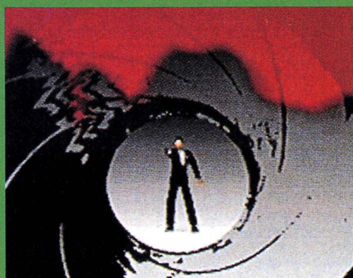
N64最新情報 ……P47&50

PREVIEW

映画ファンならずとも注目のスパイゲーム

ゴールデンアイ007 …………P48





TVのゲームレビュー番組でも絶賛！ さらに崇拝されるアメリカN64

映画やテレビゲームのレビューを紹介するテレビ番組「フライト・オブ・ファンタジー」で、'96年のゲーム大賞の発表があった。その中で各賞にノミネートされたゲームの数は、NOA（ニンテンドウ・オブ・アメリカ）のものが他社のゲームをしのいで最も多かった。そして『スーパーマリオ64』が'96年の「ベスト・ゲーム・オブ・ザ・イヤー」に選ばれたのだ。また、「ベスト・グラフィック賞」には『スターウォーズ〜シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア〜』が選ばれた。さらに『スーパーマリオ64』は、「モースト・ファン賞」と「ベスト・プレー・コントロール賞」をも授与されている。

またまたアメリカでのN64人気の凄さを証明するようなニュースが飛び込んできた。特に『スーパーマリオ64』は多くのゲームファンに強烈なインパクトを与えたようだ。さらに興味深いのは『スターウォーズ〜』が「ベスト・グラフィック賞」を獲得していること。日本ではまだ見ることができないゲームだけに、ますます発売が楽しみな1本になりそう。

（ファミマガ64編集部）

©Nintendo／Rare.Game by Rare.／Danjaq,Inc.&U.A.C.All Rights Reserved.／Eon Productions Ltd.&Mac B.Inc.

人間業ではない神々の闘いなのだ!

N64で繰り広げられるハイレベルなバトル「ウォーゴッド」byウィリアムス

現在ミッドウェイのアーケードゲーム開発チームは、最新トーナメント格闘ゲーム、N64『ウォーゴッド』の開発のために、休む間もなく働いているところだ。このゲームはもともとゲームセンター用なのだが、ミッドウェイではN64版を今年の夏までには発売したいと考えている。

ゲームセンターで『ウォーゴッド』という格闘ゲームをプレイした経験がある人なら、このゲームには男女の神のような戦士が登場することを覚えているだろう。それらの戦士は人間業ではない、例えば稲妻を投げつけるとか空中に浮遊するなどの、アクションをすることで知られている。

このゲームは明らかに、『モータル・コンバット』と同じようなシステムを採用している。ゲームに登場するキャラクタはポリゴンではなく、レンダリング・イメージで作成されていると思われる。しかし今回ミッドウェイから送られてきたこれらのゲーム画面によると、ステージは3D空間のアリーナになっているようだ。

アメリカの格闘ゲームの中では後発の部類に入る。それだけにシステムやグラフィックは、ほかのゲームのいいところを研究して採用しているようだ。日本での発売予定は今のところない。

(ファミマガ64編集部)



武器を持ったキャラクタも登場する



キャラクタは闘う神々といったイメージ



これらの闘技場はすべて3Dの空間になっているという



光線技も使えるキャラクタがいるぞ



パワー型のキャラクタなのだろうか。相手を軽々と持ち上げている

開発は遅れ気味。完成は初夏か!?「ロボテック」byゲームテック

ゲームテックが取り組んでいる最初のN64ゲームは、完成までにはまだ時間を要するとのこと。1月のゲームテックからのリリースには、グラフィックの作成は完了したとあった。現在は、〝ベリテック・ファイター〟や敵艦、それに空中要塞などを動かすための、極めて重要なゲーム・プレイ・システムを開発中。開発チームは今までのゲームにない、画期的なシステムを組み込もうと苦心しているようである。当初の予定であった3月発売は無理そう。完成は初夏あたりになるかも。

日本ではトミーから発売されることが決まっているタイトル。アメリカでの完成が初夏あたりということは、日本語版が完成するのはかなり先のことになりそうだ。

(ファミマガ64編集部)

プレイヤーがバルキリーに乗り込むと、コックピットのパネルにさまざまな情報が表示される




バルキリーのコックピットの中からの視点。敵艦の姿をとらえているぞ


舞台は太陽系を中心とする宇宙空間。与えられた任務を遂行するために奔走



おしゃれに決めて任務を遂行！

ゴールデンアイ 007

"ジェームズ・ボンド"がN64にやってきた！昨年公開になったばかりの映画がN64ゲームで再現されるぞ。日本でも発売予定のタイトルだけに、ファンの関心度も高そうだ。

スマートで華麗な"ボンド"が主役の3Dシューティング

数年前ソビエト連邦は、地球上のありとあらゆる場所を攻撃できる「ゴールデンアイ・サテライト」を開発した。現在そのサテライトを制御するためのコントロールカードは、何者かに盗まれた状態である。世界を救うために、007"ジェームズ・ボンド"にそのコントロールカードを奪還する任務が与えられたのだった。

このゲームは同名の映画の設定を活かした、3Dアクションシューティング。プレイヤーは世界で最も有名な、秘密諜報組織の一員になれるのだ。ゲームの特徴は映画の設定をできるかぎり再現していること。ステージ、キャラクタの顔、さらには映画のアクションまでゲーム内で見ることができる。


主人公"ジェームズ・ボンド"はいつもダンディな装いで登場するのだ

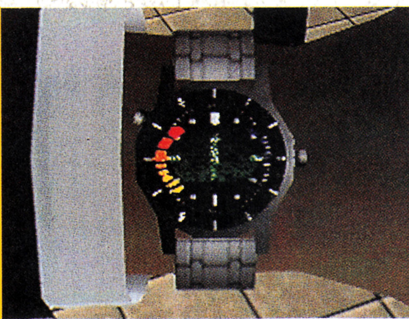
時計を見よ！

多目的な機能を備える腕時計

まず最初に、プレイヤーにはさまざまな機能を装備した腕時計が支給される。プレイヤーはその腕時計の機能を効果的に利用してゲームを進めなければならない。

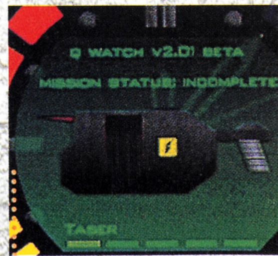

"腕時計を見る"というコマンド的な動作で武器の選択可能


衛星コントロールセンターを破壊するためにはどうすれば…


この"腕時計を見る"という動作でいろいろなモードを呼び出すことができる

ウェポン

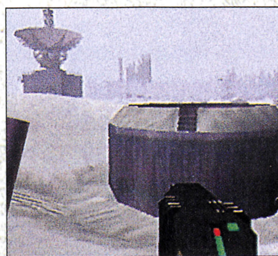
このモードを選択すると、使用できる武器のデータを見ることが可能。また現在使用している武器と残りの弾薬なども表示される。



腕時計の文字盤がモニターになっていて、武器のデータを見られる

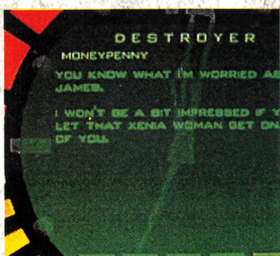
ミッション・ステータス

このモードでは、任務の指令に関連するいろいろな情報を取り出すことができる。ここで任務や指令を再確認できるのだ。


衛星コントロールセンターを破壊するなどといった任務が与えられる

ブリーフィング

するべきことがわからなくなったとき、このモードでアドバイスを受けることができる。任務の要約、身の危険などを教えてくれる。



アドバイスのほかにも、いろいろ情報を得ることができるぞ

多くの武器の中から状況に応じて選択

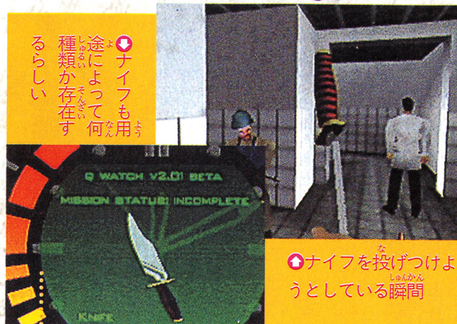
秘密諜報部員になくてはならない商売道具が武器。007は巨大な兵器倉庫を所有しており、プレイヤーはそこからいろいろな種類の武器を選ぶことができる。ただし携帯できる武器の数は限られている。状況に応じた選択が必要だ。



武器の上に表示される残弾数もチェック

ナイフ

音を出したくないとき、ターゲットが至近距離にいるときなど、ナイフが効果的。ハンティングナイフのほか、投射するタイプのものがある。白兵戦にはかなり有効。



ナイフも用途によって何種類が存在するらしい

ナイフを投げつけようとしている瞬間

M16ライフル

アメリカ人はM16突撃ライフルを開発した。これは自動連射が可能で、広範囲のターゲットに向けての攻撃が効果的である。このライフルは1度に30個の弾倉を携帯可能。



突撃ライフルは遠距離でも近距離でも威力を発揮

M16ライフルでの自動連射は威力が大きい

レーザーガン

この兵器はまだ開発途中である。それでもゲームに出てくる軍用レーザーガンはかなりの威力を持っている。突撃ライフルが効果的な状況でライフルと同等の威力を発揮。



この最新兵器は残弾数を気にしないで撃ちまくれる

青白く光るレーザーで敵を倒せるのだ

ロケット砲

ロケット砲は、中距離から長距離のターゲットに効果的。ターゲットが防護していても破壊できるほどの威力を持つ。この武器は弾倉を持たないので弾を1発ごと装填。



発射するごとに弾を込めなければならないのが欠点

防御の高い相手にも通用するロケット砲

時限爆弾

爆破したい場所に設置してスイッチを入れると、一定時間の後爆発する。爆発は広範囲におよぶので、時限装置を作動させる前に逃走ルートを確保しておくのがベストだ。



人を倒す用途よりも、建物や装置の破壊に効果大

威力絶大！ 巻き込まれないように注意

映画でも見覚えのあるステージが登場する

ゲームに登場するステージは、映画「ゴールデンアイ007」を観たことのある人なら、見覚えのある場所ばかりであるはずだ。このゲームでは、単に映画の舞台となった場所をステージとして採用しているだけでなく、リアルなグラフィックで映画のスクリーンで見たのと同じ場面を再現している。もちろんプレイヤーはその中を自由に歩き回ることができるのだ。

化学兵器工場

この施設には危険な化学兵器貯蔵庫があり、とても厳重な防備で固められている。内部へ侵入するのは容易ではない。



右の方の壁にはたくさんのメーターパネルが設置されているようだ

フリゲート艦

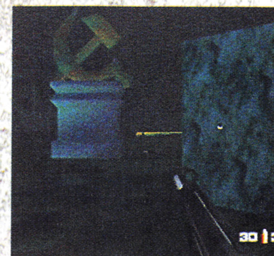
フリゲート艦内は狭い廊下、急な階段、吹き抜けが多く、隠れる場所はまったくないといえる。



このように艦内で敵に出遭うと、隠れる暇もなく銃撃戦となる

彫像公園

大きなモニュメントが建っている公園。公園の一画には不気味な彫刻の迷路がある。壊れた彫刻には隠された秘密が…。



今はなきソビエト連邦のフラッグシンボルが、恨めしげに建っている

衛星コントロールセンター

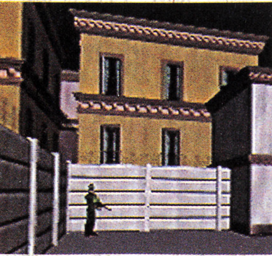
この衛星コントロールセンターは、ゴールデンアイ・サテライトやほかのトップシークレットプロジェクトの中枢である。



衛星コントロールセンターの敷地内のパラボラアンテナを目標に進む

刑務所

刑務所の中は複雑に入り組んでおり、迷うとなかなか脱出できない迷路となっている。



殺風景な建物の周りに、銃を持った監視人が目を光らせている

不気味なグラフィックで気絶しそう!? 「ドゥーム64」byミッドウェイ

「NINTENDO POWER」誌は、昨年夏にミッドウェイが開発している『ドゥーム64』の初期バージョンを紹介した。そして今、このゲームはほとんど完成しているのだ。ゲームファンはどのようなゲームが世に出されるのか、とても知りたがっているだろう。

まずグラフィックが秀逸である。ゲーム内に存在する壁や床、天井その他のすべての構造物は、とても細かなテクスチャー・マッピングが施されている。その効果はすばらしく、我々が見たテレビゲームの中でも、最もクオリティの高いグラフィックになっているといえる。敵のモンスター達もすごい迫力を感じさせる。これはモンスターを構成しているポリゴンの数の多さと、それに貼りつけるテクスチャーの精密さによるものである。パソコン版の『ドゥーム』は大きな成功を収めたが、N64版のクオリティは明らかにパソコン版を上回っている。グラフィックの面だけでなく、アクションの面でもシステムを刷新しているのだ。

アメリカN64のソフトは今のところヒットしたアーケード版やパソコン版の移植が多い。このゲームもそうだが、N64に移植されさらにパワーアップされた感がある。日本での発売は今のところない。（ファミマガ64編集部）

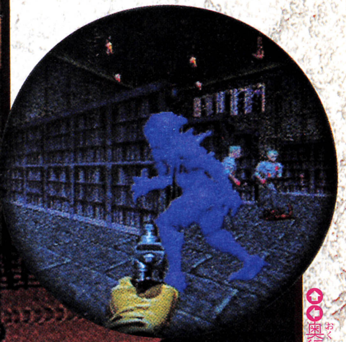


◆操作するキャラクタの視点からなる、3Dシューティングゲームなのだ





◆◆とにかく出現するモンスターはすべて倒して、ダンジョンの奥へ奥へと進んでステージクリアを目指す



◆◆奥行きの感じられるダンジョンをさまよう





◆昨年夏の画面写真と比べると、グラフィックのクオリティが格段に上がっているのがわかる

はみだしメーカーレポート アクレイム

『テュロック』が完成しつつあるアクレイムから、新しいN64ゲームの企画があるとの情報を入手した。まず『アルティメット・レーサー』と呼ばれる、車ではなくバイクによるレースゲーム。『クォーターバッククラブ98』は、おそらくN64最初のアメフトゲームになるだろう。スポーツものとしてはほかに、WWFプロレスのゲームがあるらしい。最後に『テュロック2』の開発に取り掛かるというビッグニュースもあるぞ！

編集部内では非常に評価の高い『テュロック』。ぜひ『テュロック2』も見てみたい!!（ファミマガ64編集部）



◆◆時代を遡って冒険をする『テュロック』。もし『2』が出るなら今度はどんな世界になるのだろうか



©Acclaim Entertainment,Inc.All rights reserved. GBPC,a subsidiary of Golden Books Family Entertainment. All rigrhts reserved. All other characters herein and the distinct likeness there of are trademarks of Acclaim Comics Inc. All right sreserved.Acclaim is a division of Acclaim Entertainment,Inc.

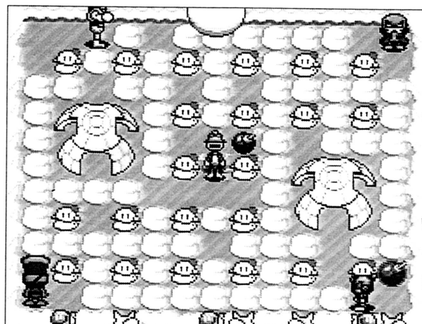
ファミマガ64

人気ゲームは？ 売れてるゲームは？ 知りたい情報が一目でわかる!!

ランキング

今回の注目ソフト スーパーボンバーマン5

今回は次に進むステージを自分で選択できる。ステージ数は100と、今まで以上に豊富。面クリア達成率などでプレイヤーを評価する「達成率認定システム」により、繰り返し遊べる要素も倍増。



⬆最大5人同時プレイは健在。一番最初に「みそボン」になるのは、だーれだ？

N64DD対応の2タイトルがワンツーフィニッシュ!

首位は、前回と変わらず『ゼルダの伝説64（仮称）』。公開されている情報の少なさからすれば、その名がいかに強いかということがよくわかる。ポイントは、前回から43アップして254。今後、内容が明かされるにつれ、ますます強さを増していくだろう。その『ゼルダ〜』に続いて今回順位を上げてきたのは、『MOTHER3（仮称）』。最近、初めてまとまった画面写真が公開されて、いよいよ息づいてきた。今後『ゼルダ〜』との攻防に目が離せない。また今回は、前回の15位から一気に6位まで浮上してきた『スーパーボンバーマン5』に注目。上位陣がN64のタイトルに固められつつある今、SFCの新作としてがんばっている姿は、なかなか頼もしい。今後も、一概にハードの性能で計れない楽しさを持つソフトの登場に、期待したい。

Reader's Request TOP 20

前回	今回	ゲーム名	スペック	ポイント
1	1	ゼルダの伝説64（仮称） 早くも王者の風格。発売日と価格の決定が待たれる	N64DD　任天堂 発売日未定　価格未定	254
5	2	MOTHER3（仮称） 前回から3ランクアップ。内容の公開がきいたか	N64DD　任天堂 発売日未定　価格未定	201
2	3	実況パワフルプロ野球4 3位に降順。でも、ポイントは前回から20のアップ	N64　コナミ 3月14日　8900円（別）	185
3	4	スーパーマリオRPG2（仮称）	N64　任天堂　発売日未定　価格未定	158
4	5	がんばれゴエモン5 〜ネオ桃山幕府のおどり〜	N64　コナミ　発売日未定　9800円（別）	155
15	6	スーパーボンバーマン5	SFC　ハドソン　2月28日　6980円（別）	109
8	7	ヨッシーアイランド64	N64　任天堂　発売日未定　価格未定	99
7	8	ポケットモンスター2 金	GB　任天堂　発売日未定　3000円（別）	96
12	9	金田一少年の事件簿（仮称）	N64　ハドソン　発売日未定　価格未定	89
14	10	スターフォックス64	N64　任天堂　4月27日　価格未定	76
21	11	実況パワフルプロ野球3 '97春	SFC　コナミ　3月20日　6800円（別）	66
18	12	ボンバーマン64（仮称）	N64　ハドソン　発売日未定　価格未定	63
11	13	★桃太郎電鉄HAPPY	SFC　ハドソン　'96年12月6日　8300円（別）	59
10	14	エフゼロ64（仮称）	N64　任天堂　発売日未定　価格未定	56
32	14	★ゲームボーイギャラリー（ゲーム&ウォッチコレクション）	N64　任天堂　2月1日　3000円（別）	56
6	16	★スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	SFC　エニックス　'96年12月6日　8700円（別）	50
12	16	ポケットモンスター2 銀	GB　任天堂　発売日未定　3000円（別）	50
25	18	スーパーロボットスピリッツ	N64　バンプレスト　発売日未定　価格未定	46
20	18	★ストリートファイターZERO2	SFC　カプコン　'96年12月20日　7800円（別）	46
26	20	カービィのエアライド（仮称）	N64　任天堂　発売日未定　価格未定	43

※Reader's Requestは№3のアンケートハガキ1000通を1月30日に集計した結果です。表中のポイントは実際にそのソフトに投票した人数、ゲーム名の★印は№4の発売までに既に発売されているソフトを示しています。ハード名のSFCはスーパーファミコン、N64はニンテンドウ64、GBはゲームボーイの略となっています。



©HUDSON SOFT

ファミマガ読者が新作ゲームをスルドく評価

Reader's Ranking '97

今回対象となるのは、SFCで6タイトル、GBで3タイトルの計9本だ。この中では『ドラゴンナイト4』や『名探偵コナン 地下遊園地殺人事件』が、前人気でトップ30位以内にランクインしたことがある。そのほかのタイトルは、正直なところ、ほとんど前人気のランキングには縁がなかったように思われる。しかし、実際にプレイした人の評価についてはどうであったか。さっそく結果を見ることにしよう。

まず、9本の中でもっとも総合得点が高かったのは『名探偵コナン～』。今回唯一の20点台をはじき出している。項目の中ではキャラクタとオリジナリティの点数が高い。キャラクタに関しては、マンガやアニメの人気が手伝っていると思われるが、オリジナリティが評価されたのは大きいだろう。その一方で『ドラゴンナイト4』は今ひとつの結果に終わった。総合得点に関しては19点台と、それほど悪くはないのだが、このゲームで一番の鍵をにぎると思われた、キャラクタの項目の得点が、予想以上に低かった。プレイした人の評価は、やや辛口だったようだ。また、そのほかでは『マスク』と『プロ野球スター』の得点が、比較的高かった。

SFC マスク

ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	12月27日	9800円(別)
アクション	総合	19.70(7位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.76⑤	3.18⑫	3.06⑩
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.09⑫	3.30⑨	3.30⑩

↑同名映画をゲーム化。ゲーム中の主人公マスクの豊かな表情が笑える



SFC ドラゴンナイト4

バンプレスト	12月27日	7980円(別)
シミュレーション	総合	19.62(9位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.59⑦	3.26⑧	3.05⑫
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.15⑩	3.51⑧	3.05⑬

↑パソコンから移植されたシミュレーション。美少女がいっぱい登場！

SFC ニチブツコレクション2

日本物産	12月27日	7980円(別)
バラエティ	総合	17.45(15位)
キャラクタ	音楽	買い得
2.93⑰	3.07⑭	2.83⑯
操作性	熱中度	オリジナリティ
2.90⑯	2.76⑰	2.97⑭

↑五目並べ、将棋、麻雀がこれ1本で遊べてしまうのだ

SFC プロ野球スター

カルチャーブレーン	1月17日	6800円(別)
野球	総合	19.70(7位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.76⑤	3.18⑫	3.06⑩
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.09⑫	3.30⑨	3.30⑩

↑投球コースが上、中、下段の3つに明確にわかれている野球ゲーム

SFC アルカノイド-Doh It Again-

タイトー	1月15日	4980円(別)
パズル	総合	16.90(18位)
キャラクタ	音楽	買い得
2.67⑱	2.97⑮	2.83⑮
操作性	熱中度	オリジナリティ
2.80⑰	2.83⑯	2.80⑱

↑ブロックくずし。1人はもちろん、2人同時プレイも可能になっている

GB テトリスプラス

ジャレコ	12月27日	3980円(別)
パズル	総合	19.32(10位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.24⑪	3.12⑩	3.53⑤
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.18⑧	3.41⑦	2.85⑫

★パズルモードにハマっています。問題量が豊富で、オリジナルの問題が作れるところも気に入っています。(栃木県／ヒマジン) ★普通のテトリスに加えてパズルモードまで楽しめるのがいい。対戦にも超燃えてます。(北海道／でんちゅう)

SFC BUSHI 青龍伝～二人の勇者～

T&Eソフト	1月17日	7980円(別)
ロールプレイング	総合	18.32(14位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.26⑬	3.19⑩	3.10⑨
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.00⑮	2.94⑭	2.84⑰

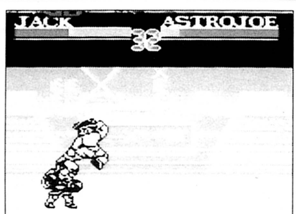
↑古代の日本を舞台にしたアクションRPG。戦闘にパズル要素がある

※Reader's Ranking'97は'96年12月以降のニンテンドウ64の4本、スーパーファミコンの17本、ゲームボーイの11本についての評価を、アンケートハガキ1000通で集計した結果です。各項目別の5点満点で、各項目の丸ガコミは項目ごとの順位を示しています。

GB スーパーチャイニーズファイターGB

カルチャーブレーン	12月28日	3980円(別)
アクション	総合	18.38(12位)

キャラクタ	音楽	買い得
3.38⑩	2.86⑫	2.79⑫
操作性	熱中度	オリジナリティ
2.93⑫	3.48⑥	2.93⑪



↑『スーパーチャイニーズ』シリーズの12人が登場する格闘アクション

GB 名探偵コナン 地下遊園地殺人事件

バンダイ	12月27日	3980円(別)
アドベンチャー	総合	20.84(4位)

キャラクタ	音楽	買い得
3.72④	3.16⑨	3.42⑦
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.33⑤	3.49⑤	3.72③



↑マンガなどでおなじみの「名探偵コナン」をゲーム化したもの

実況Jリーグ パーフェクトストライカー
とことんやり込みゲーム評価

さてさて、今回のお題は『実況Jリーグ パーフェクトストライカー』。寄せられた感想で圧倒的に多かったのは、やはり選手の動きの良さ。とにかくリアルで、かつ3Dスティックと見事にシンクロした操作感覚は、高く評価されている。プレイ中の実況についても、賞賛の声が多かったぞ。また、ゴールを決めたときなどの演出面については、賛否ともにいろいろな意見が飛び出している。

●今までのサッカーゲームとは全然違う。違いすぎる！ 3Dスティックの細かい操作に、選手の動きが完璧についてきます。実況もいいタイミングで入ってくる。もう最高です。（京都府／ガバチョ）

●とにかく、N64の性能を存分にいかしたゲームだと思う。選手のなめらかな動き、3Dスティックでの細かいボールさばきなどは、さすが！ 加えて、お得意の実況と豊富なゲームモード!! 初心者にはちょっと難しいかなあとも思うが、N64ユーザーなら必須のゲームだ!!（静岡県／落合輝）

●プレイに合わせて実況してくれるので、気持ち良く遊べました。選手の動きもリアル。作戦を細かく設定できる点もいいです。（島根県／安部美里）

●操作性は抜群に良い。でも、選手の起き上がりが遅い。そのほか、選手交代の画面にいくまでの、ロード時間が長すぎるのが気になった。（北海道／カズ）

●良い点は、選手の動きのなめらかさ。何度見ても感嘆の声をあげてしまいます。優れたところはほかにもたくさんありますが、あえて欠点をあげるなら、フォーメーションチェンジでいちいちロードするのが気になりました。（埼玉県／早稲田マン）

●グラフィックは最高でしたが、ホームアンドアウェイの差別化や観客の歓声、サポーターの声が、もうちょっとはっきりしていたら良かったと思います。とくに、ゴールが決まったときは、もっと盛り上がってほしかったです。（大阪府／三木智量）

●浦和レッズの岡野選手が、ゴールを決めたときのパフォーマンスには感動した。今までどのゲームにも、このパフォーマンスは入ってなかったので。やっとやってくれたという感じだ。（埼玉県／財部幸樹）

●実況が選手の名前も言ってくれるのでおもしろい。（千葉県／森本誠之）

●今までプレイしたサッカーゲームの中で、一番おもしろいと思う。選手の動きがとてもなめらかで、スルーパスが決まったときはもう、最高！ 4人対戦もおもしろい！（和歌山県／志場俊城）

●自分で選手を作るのが、育成モードだったら良かった。（東京都／鹿子木毅）

●ここぞというときの実況が、SFCの実況サッカーゲームと比べて、とても良かった。（福岡県／重松俊祐）

●シュートを決めたときのパフォーマンスがいい！ とくにビスマルク選手が本物そっくり!!（兵庫県／大西剛史）

その他のゲームに対する評価は

ここからは、お題以外のゲーム評価の場。今回は『ストリートファイターZERO2』の感想が多かった。では、さっそく紹介していくぞ。

ストリートファイターZERO2

●音楽と一部の効果音以外、いいと思う。「Fight」のあとのアキ時間と「K.O.」のあと、効果音が聞こえないのが気になった。操作性は、個人的にはバツグンだと思う。（秋田県／佐藤公大）

●ラウンド5まで設定できるところがいいですね。悪い点を言えば、「Fight!」の文字と同時に試合が始まらないこと。キャラがやられたときの声がないのも気になりました。あと「ターボ2」のスピード調整がイマイチだったかな。（茨城県／柏葉賢司）

●はっきり言ってスゴイ!! スーパーコンボ、オリジナルコンボも完璧。でも、オリコンのほうは、ちょっと出しにくいのがおしい。キャラごとの必殺技、ステージのグラフィック、スパコンやオリコンのフラッシュ画面は文句ナシ！ エンディングもいい。よく32メガで出せたぜっ！（京都府／橋本光治）

●サウンドがすごかった。中でも攻撃を当てたときの音は、業務用に引けをとらない。SFCの『スーパーストリートファイターII』は、グラフィックに力を入れるばかりで、サウンドが何かうすっぺらかった。だが、今回は手を抜いてない！ カプコンはエライ!?（愛知県／北村友二）

●やられたときに悲鳴をあげないのが、ものすごく不自然に感じる。（富山県／橋場栄司）

●SFCだということを考えると、良いゲームと言える。ただ、熱中してやっていても、ゲーム中に効果音がとぎれたり、出なかったりすると、少し興ざめしてしまう。（山形県／山川英俊）

みんなの意見を待ってるよ！

リーダーズランキング97では、みんなの新作ゲームの感想を募集しているぞ。次号のお題ソフトは『**ゲームボーイギャラリー**』。官製はがきに、このゲームの感想や批評（良いところ、悪いところを具体的に）と、住所、氏名（あればペンネームも）、年齢、電話番号を明記のうえ、**〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T・Mファミマガ64編集部 リーダーズランキング97係**まで。対象ゲームのイラストも大歓迎。もちろん、今回リーダーズランキングの対象となっている他のソフト（『カービィのきらきらきっず』など）についても、遠慮なく感想を送ってきてくれ。今回の締め切りは2月26日(必着)。また、アンケートハガキにある感想を紹介することもあるので、ペンネームを使いたい人や、載せてほしくない人は感想の横に書いておいてほしい。応募してくれた人のなかから抽選で10名に、ファミマガ特製テレカをプレゼントするよ。

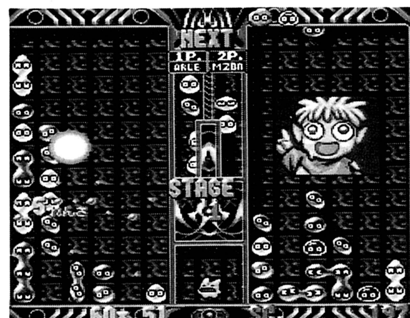
©NewLine Productions, INC.All rights reserved.The Mask and related Characters are trademarks of NewLine Productions, INC.Black Pearl Software is a trademark of T・HQ Inc.／T・HQ Inc.／TOHO CO., LTD・Nihon Bussan Co., Ltd.・エルフ／バンプレ企画／BANPRESTO・TAITO CORP.・カルチャーブレーン／(社)日本プロ野球機構・T&E SOFT, Inc.／GAME FREAK Inc.・青山剛昌／小学館／読売テレビ／TMS／BANDAI・カルチャーブレーン

週間売り上げ Ranking ランキング

1週目 1/13～1/19

順位	ゲーム名	ハード	メーカー	ポイント
1	ポケットモンスター	GB	任天堂	953
2	マリオカート64	N64	任天堂	373
3	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	SFC	エニックス	305
4	スーパードンキーコング3	SFC	任天堂	255
5	す～ぱ～ぷよぷよ通リミックス	SFC	コンパイル	234
6	ミニ四駆シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!!	SFC	アスキー	194
7	ぽけっとぷよぷよ通	GB	コンパイル	182
8	ドンキーコングランド	GB	任天堂	148
9	桃太郎電鉄HAPPY	SFC	ハドソン	138
10	超空間ナイター プロ野球キング	N64	イマジニア	122
11	実況Jリーグ パーフェクトストライカー	N64	コナミ	110
12	ストリートファイターZERO2	SFC	カプコン	83
13	ピクロス2	GB	任天堂	75
14	スーパーマリオ64	N64	任天堂	74
15	ミニ4ボーイ	GB	Jウイング	74
16	スーパー人生ゲーム3	SFC	タカラ	64
17	テトリスプラス	GB	ジャレコ	59
18	ボンバーマンビーダマン	SFC	ハドソン	57
19	名探偵コナン 地下遊園地殺人事件	GB	バンダイ	57
20	Parlor! mini4	SFC	日本テレネット	55

今週は3本の新作が発売されているが、ランキングには姿を見せていない。20位までの顔ぶれは、先週とほぼ変わらず。昨年の年末に発売された新作や、超人気タイトルで占められている。



年末から正月にかけて売り上げが伸びた『す～ぱ～ぷよぷよ通リミックス』。今後どこまで持続できるか

N64

『マリオカート64』が2位に降順。ポイントは決して低くないが、首位の異様な強さには、かなわなかったようだ。また、『超空間ナイター～』が先週の14位から10位に浮上。『実況Jリーグ～』は7位から11位に後退している。

SFC

年末から上位に浮上してきた『ぷよ通リミックス』。今週は、先週からさらに順位を1つアップし、なかなかの持続力を見せている。また、そのほかの上位陣では『ミニ四駆～』が、先週の3位からやや順位を落としている。

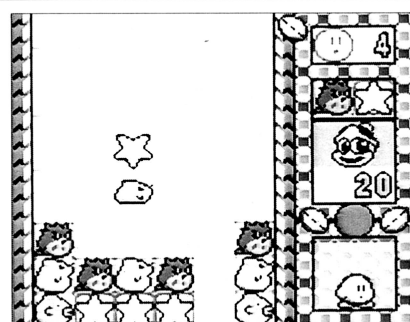
GB

ダントツの『ポケモン』。『赤』と『緑』を合わせているとはいえ、このポイントは〝バケモン〟。また、最近の新作では『ミニ4ボーイ』や『テトリスプラス』、『名探偵コナン～』が、下位ながらがんばっている。

2週目 1/20～1/26

順位	ゲーム名	ハード	メーカー	ポイント
1	ポケットモンスター	GB	任天堂	834
2	★カービィのきらきらきっず	GB	任天堂	449
3	マリオカート64	N64	任天堂	249
4	スーパードンキーコング3	SFC	任天堂	193
5	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	SFC	エニックス	184
6	ぽけっとぷよぷよ通	GB	コンパイル	125
7	ドンキーコングランド	GB	任天堂	111
7	ミニ四駆シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!!	SFC	アスキー	111
9	す～ぱ～ぷよぷよ通リミックス	SFC	コンパイル	110
10	不思議のダンジョン 風来のシレンGB-月影村の怪物-	GB	チュンソフト	86
11	実況Jリーグ パーフェクトストライカー	N64	コナミ	78
12	桃太郎電鉄HAPPY	SFC	ハドソン	77
13	超空間ナイター プロ野球キング	N64	イマジニア	76
14	ストリートファイターZERO2	SFC	カプコン	58
15	ピクロス2	GB	任天堂	58
16	ミニ4ボーイ	GB	Jウイング	57
17	スーパーマリオ64	N64	任天堂	48
18	スーパー人生ゲーム3	SFC	タカラ	47
19	ボンバーマンビーダマン	SFC	ハドソン	41
19	テトリス	GB	任天堂	41

今週発売の新作は3本。そのうちの1本が、見事ランクインを果たしている。やはり、顔ぶれは先週とあまり変わっていないが、初登場の新作の影響もあり、全体的に多少の順位変動が起こっている。



今週2位の『カービィのきらきらきっず』。「落ちものパズル」は息が長い傾向がある。次週も注目したい

N64

先週から『マリオカート64』が、また1つランクダウン。『超空間ナイター～』は13位に後退している。そんな中『実況Jリーグ～』は先週と同じく11位と健闘。『スーパーマリオ64』が、いまだランクインするあたりはさすがだ。

SFC

先週まで上位に陣取っていたSFC勢が、今週にわかにくずれ始めた。例外は『スーパードンキーコング3』。ポイントをやや落としながらも、4位をキープしている。

GB

新作の『カービィのきらきらきっず』が初登場で2位を獲得。『ポケモン』には届かなかったものの、人気は高いと言える。また、『風来のシレンGB』が10位に復活。『ドンキーコングランド』と『ぽけっとぷよぷよ通』が、順位を1つずつ上げている。

※今号からデータ提供店が増加したため、全体的にポイントが高くなっています。

ⒸCOMPILE・Nintendo／HAL LABORATORY INC.

※データ提供店：あくと内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、ブルート、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、セブン-イレブン・ジャパン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクス、四国スパー、以上全国1300店舗。実際の売り上げ本数によっては、同ポイントでも順位に差がつく場合があります。また、★印はその週発売のソフトです。

新鮮なお役立ち情報をお届けするコーナー

ファミマガジャーナル アール

INFORMATION

EVENT　GOODS

MOVIE

ファンにはとても楽しみな「東京ゲームショウ'97・春」が開催決定！　プレゼントもたくさん用意したから、どしどしハガキをちょうだいね！

CAMPAIGN

『糸井重里のバス釣りNo.1』で大物釣ってルアーをゲット!!

任天堂がSFC用ソフト『糸井重里のバス釣りNo.1』の発売を記念して、オリジナル・ルアープレゼントキャンペーンを実施する。これはこのゲームの中で50cm以上のバスを釣った人に、オリジナルデザインの本物のルアーを抽選でプレゼントするというもの。期間はソフトが発売される2月21日から4月30日までで、第1回、第2回の締め切りごとに5千名ずつ、計1万名にルアーがプレゼントされるぞ。詳しい応募要項は左のとおり。必ずキャンペーン応募専用ハガキで応募してね。



このパッケージイラストも描いている、ひこねのりおさんがルアーをデザイン

応募要項

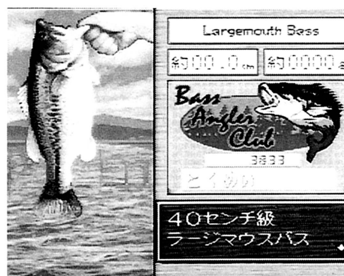
期間：97年2月21日(金)～4月30日(水)
第1回締め切り　3月31日(月)
第2回締め切り　4月30日(水)
(いずれも当日消印有効)

応募方法：ゲームソフトパッケージに入っているキャンペーン応募専用ハガキに、住所、氏名、年齢、性別、電話番号、職業、お買い上げ店名と、50cm以上のバスを釣り上げた場合に表示されるパスワードを記入して、50円切手を貼って郵送。官製ハガキの応募は不可

当選発表：景品の発送をもって発表とする

問い合わせ先：任天堂　075-541-6113

50cm以上の大物を狙え！



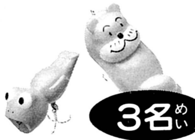
釣り上げたバスのデータが表示される



大物のいそうなポイントを見つけ出せ！

プレゼント

『糸井重里のバス釣りNo.1』オリジナル・ルアー



本物のバス釣りに使用できる本格的なルアーなのだ

3名

GOODS

「ポケモンカードゲーム」第2弾 人気に応えて発売決定!!

GBのゲームソフトが好評の『ポケットモンスター』。その『ポケモン』のキャラクタが登場する「ポケモンカードゲーム」もちまたでは大人気。メディアファクトリーはその第2弾「ポケモンジャングル」を発売するぞ。

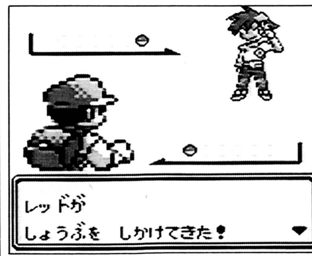
この「ポケモンカードゲーム」とは、コレクションとゲームの両方が楽しめるトレーディングカードゲームの仲間。ポケモンカードと、ポケモンにエネルギーを与えたり進化させたりするカードをバランスよく組み合わせて、60枚のポケモン軍団を作り、友達と対戦するのだ。強いポケモンは入手できる確率も低いので、コレクションの充実度やカードを使うタイミングが勝負のポイントとなる。

今回発売されるのはそのカードゲームの拡張パック。全48種類のカードが新たに仲間入り。1パック10枚入りで価格は300円（税込）。



友達と対戦するためには60枚1セットのスターターパックをまず手に入れよう

カードで勝負！



ＧＢのゲームでもできた友達との対戦が、カードゲームで再現できるのだ



今回はジャングルに住むポケモンカードが多いぞ

プレゼント

「ポケモンジャングル」拡張パック

どんなカードが入っているか楽しみ～

10名

©Nintendo／HAL Laboratory, Inc.／Shigesato Itoi・Nintendo／CREATURES／GAMEFREAK

INFORMATION

4月に開催決定！「東京ゲームショウ'97・春」

昨年の夏に開催されて多くのファンを集めた「東京ゲームショウ'96」。それに続くゲームショウとして「東京ゲームショウ'97・春」の開催が決定。場所は有明の東京ビッグサイト。日程は4月4日（金）～4月6日（日）で、5日と6日が一般公開日となる。

前回、87社もの出展で盛況だった東京ゲームショウだが、今回はさらに増えて全部で101社の出展が予定されている。内訳を見ると、ゲームソフトメーカーが前回の52社から74社に大きく増加しているのが目を引く。ゲーム機種にとらわれない総合的で規模の大きいショウとして、幅広いゲームファンのニーズに応えるものといえる。さまざまなイベントも楽しみ。

会場内の特設ステージでは、ラジオの生放送、声優ミニライブ、コスプレコンテストなどが予定されている。

前回を上回る101社が参加！


前回の会場内の様子。今回はこれ以上の賑わいになるかもしれないぞ



この目立つポスターはマルチタレントとして活躍中の奥山佳恵さんがデザイン

プレゼント

「東京ゲームショウ'97・春」
ペア入場券
20組

出展予定社一覧（50音順）

- アートディンク
- アイディアファクトリー
- アイマックス
- アウトリガー工房
- アクセラ
- ☆アクレイムジャパン
- ☆アスキー
- アスク講談社
- アスミック
- アトラス
- アルトロン
- イースリースタッフ
- ESP
- 伊藤忠商事
- ☆イマジニア
- インプローレ
- ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント
- ウェップシステム
- エクシング
- エス・エヌ・ケイ
- ☆エニックス
- NECインターチャネル
- ☆エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）
- OZクラブ
- 角川書店
- ☆カプコン
- ☆カルチャーブレーン
- キッド
- ギャップス
- キングレコード
- ゲームアーツ
- ☆ゲームバンク
- 元気
- 光栄
- 講談社
- ☆コトブキシステム（ケムコ）
- ☆コナミ
- コンパイル
- サン電子
- シエラ・パイオニア
- J・ウイング
- ジャレコ
- ショウエイシステム
- 翔泳社
- 小学館プロダクション
- 新声社
- スクウェア
- セガ・エンタープライゼス
- ☆セタ
- ソニー・コンピュータエンタテインメント
- ソニー・ミュージックエンタテインメント
- ソフトバンク
- タイトー
- ダイキ
- タカラ
- タカラHMD事業部
- ☆チュンソフト
- T&Eソフト
- データイースト
- テイチク
- テクモ
- 電波新聞
- 東京書籍（トンキンハウス）
- 東芝EMI
- 東北新社
- 徳間書店インターメディア
- ☆トミー
- ナグザット
- ナムコ
- 日本クリエイト
- 日本コンピュータシステム
- 日本シスコン
- ☆日本テレネット
- 日本ビクター
- ネクサスインターラクト
- パイオニアLDC
- ハズブロージャパン
- ☆ハドソン
- バンダイ
- ☆バンプレスト
- ☆ビクターインタラクティブソフトウェア
- ☆ヒューマン
- BMGジャパン
- ビー・ピー・エス
- ピング
- ファミリーソフト
- フィルインカフェ
- 文化放送
- マイクロキャビン
- マイクロネット
- 増田屋コーポレーション
- マチルダ
- メディアエンターテイメント
- メディアクエスト
- メディアクリエイト
- メディアワークス
- やのまん
- ライトスタッフ
- リクルート（じゅげむ部）
- リバーヒルソフト
- ワープ

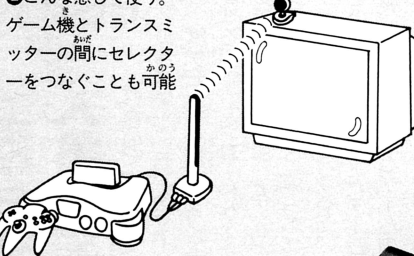
※☆は任天堂ハードのゲームを出展予定
㈱／㈲省略　1月23日現在

GOODS

ゲーム機アクセサリーでプレイしやすい環境作り！

今やゲームも多機種の時代。ゲーム機を2台3台持つのもあたりまえになってきたみたい。そうなってくると困るのが配線コードなどの処理。気がつくと部屋の中はコードでいっぱい、なんてキミにオススメのゲーム機アクセサリーを紹介しよう。

ソニーから発売中のAVコードレス・システム「FV-TR1K」は、トランスミッターとレシーバーからなる光伝送システム。これを使えば、ゲーム機とテレビをコードレスで接続可能。このシステムと入力が4系統もあるAVセレクター「SB-V40」を併用すれば、床の上をのたうち回っていたコード類もキレイサッパリ、部屋の中も見違えるようにスッキリするはず。さらに手軽にステレオサウンドを楽しめるアクティブスピーカー「SRS-A21GS」も組み合わせれば、臨場感たっぷりのゲームライフが楽しめるぞ。


こんな感じで使う。ゲーム機とトランスミッターの間にセレクターをつなぐことも可能

AVコードレス・システム


右の細長いのがトランスミッターで左がレシーバー。価格は1セット1万2千円（税別）

AVセレクター



最大4台のゲーム機やAV機器をつなぐことができる。価格は4千円（税別）で発売中

アクティブスピーカー



ハイパワーアンプを搭載していて使いやすい。2台1組5千5百円（税別）で発売中

プレゼント

AVコードレス・システム
アクティブスピーカー
AVセレクター
各3名

CD VIDEO & BOOK

CDドラマ 速攻生徒会2
●キングレコード／2月21日発売／2800円(込)



CD

人気コミックのCDドラマ第2弾。原作の小川雅史先生自らが脚本を担当。

STREET FIGHTER EX／ARIKA WEST
●ポニーキャニオン／2月21日発売／1500円(込)



CD

細江慎治、佐宗綾子、相原隆行らによる最新作。声優ボイスコレクションも収録。

GARDEN OF EDEN／森川 智之
●バップ／3月1日発売／3000円(込)



CD

アニメ「SLAM DUNK」などでおなじみの声優のベストアルバム。

紅屋25時 ～メインディッシュはミステリー～①②
●エアーズ／2月21日発売／2500円(込)



CD

國府田マリ子、金月真美などの女性人気声優が出演するミステリードラマ集。

ツインビーPARADISE3 サントラセレクション
●キングレコード／2月21日発売／2200円(込)



CD

同名のラジオ番組で流れているBGM集。とくに印象的だった名曲をセレクト。

ステレオドラマ ツインビーPARADISE3 Vol.9
●キングレコード／2月21日発売／3000円(込)



CD

マドカの喫茶店が経営難に…。文化放送系のラジオ番組をドラマCD化。

映画ドラえもん のび太のパラレル西遊記
●ポニーキャニオン／3月5日発売／2802円(込)



VIDEO

毎年3月に公開される劇場版にあわせ、シリーズ第10作目を驚きの低価格でビデオ発売。

ウルトラマンティガ①②
●バンダイビジュアル／発売中／10094円(込)



VIDEO

現在TV放映中のウルトラマンシリーズが、早くもビデオで発売。2月25日にはLDも発売。

プレゼント希望者は

ファミマガ・ジャーナルR内のプレゼントを希望する方は、官製ハガキに郵便番号・住所・氏名・年齢・職業（学年）・電話番号と希望商品名を明記の上、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T-Mファミマガ64編集部No.4ファミマガ・ジャーナルRプレゼント係まで送ってください。プレゼントの応募は1点につきハガキ1枚が有効です。No.4のプレゼントの締め切りは3月6日（必着）です。

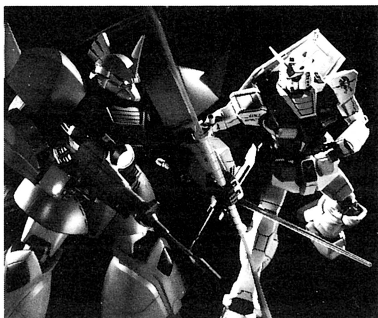
なお、雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

賞品の発送は、発売日などの都合上、締め切り期日後1～2カ月かかる場合もあります。また、ジャーナルR内のプレゼントは賞品の発送をもって、発表にかえさせていただきますのでご了承ください。

CAMPAIGN

バンダイ人気プラモデルシリーズをプレゼント！

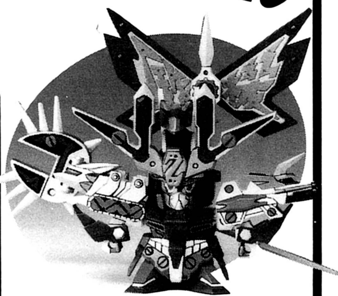
バンダイは「ガンダム・プラモデル・MGシリーズ」累計販売数100万個突破と、「SDガンダムBB戦士シリーズ」誕生10周年及び累計販売数1億個突破を記念してプレゼントキャンペーンを実施中。ファミマガ64読者のためにも新商品「MGシャア専用ゲルググ」「MGガンダム」2体セットと、BB戦士「武者紅零斗丸」「鉄機武者真星勢多」に非売品のジャンボポスターとジャンボコミックの4点セットを用意してくれた。応募を待っているぞ。



◯左の「MGシャア専用ゲルググ」は、MGシリーズの最新商品なのだ

プレゼント

ガンダム&ゲルググの2体セット
BB戦士4点セット
各3名



◯これも新発売「鉄機武者真星勢多」

CD-ROM

待望の"マリオ"のスクリーンセーバー、発売日決まる！

発売が延期になっていたユタカの「スーパーマリオコレクションスクリーンセーバー」が、Windows版は2月25日発売予定、Macintosh版は3月25日発売予定と発表になった。楽しいおまけデータも満載して、価格はともに5800円（税別）。以前、このコーナーで紹介したときよりも、発売延期になった分さらにパワーアップした内容になっているとのこと。映像だけでなく、BGMもおなじみのマリオのテーマが流れるぞ！

プレゼント

スーパーマリオコレクション
スクリーンセーバー
Macintosh版&Windows版



◯Mac版、Win版のどちらか選んでね

各3名

キミの意見を聞かせて欲しい!

ファミマガ64 読者プレゼント

計60本

PRESENT FOR READERS

今号のプレゼント　各20名

（ゲーム名の後の数字は今号での紹介ページです）

- ①N　64：実況パワフルプロ野球4……20
- ②SFC：忍たま乱太郎3……70
- ③G　B：タイトーバラエティーパック……72

応募のきまり

59ページのハガキに右の表のプレゼントで欲しいものの番号（①～③）とアンケートの答えを記入して50円切手を貼り、ポストまで。締め切りは3月6日必着、発表は4月20日発売のNo.8です。

アンケート

1 あなたの学校（職業）を、番号で書いてください。
①小学校
②中学校
③高等学校
④大学
⑤専門学校
⑥社会人
⑦その他

2 あなたの学年は何ですか。中学2年生でしたら2と、高校3年生でしたら3と記入してください。（学生以外なら0と記入してください。）

3 あなたの年齢を書いてください。

4 あなたの性別を番号で書いてください。
①男
②女

5 本誌以外によく読む雑誌を表3から3つ選び、番号を書いてください。

6 あなたが持っているゲーム機、パソコンを表4から選び、番号を書いてください。

7 あなたが、これから買いたいと思っているゲーム機、パソコンを表4から選び、番号を書いてください。

8 あなたが、今後買いたいと思っているゲームを、表1から3つ選んで番号を記入してください。

9 今号の記事でおもしろかったものを、表2から3つ選んで、おもしろかった順に番号を書いてください。

10 今号の記事でつまらなかったものを、表2から3つ選んで、つまらなかった順に番号を記入してください。

11 今後、本誌で特集してほしいゲームを、表1から3つ選んで、番号を書いてください。

12 今後、本誌で攻略してほしいゲームを、表1から3つ選び、番号を書いてください。

13 あなたが1年間に買う新作ゲームソフトの本数を選び、番号を書いてください。（機種は問いません。）
①1～5本
②6～10本
③11～20本
④21～29本
⑤30本以上
⑥ほとんど買わない

14 今後、本誌でもっと増やして欲しいと思う記事を次から選び、番号を書いてください。
01 スーパーファミコンの記事
02 ファミコンの記事
03 ゲームボーイの記事
04 バーチャルボーイの記事
05 ニンテンドウ64の記事
06 セント・ギガ関連の記事
07 超ウルトラ技
08 マンガ
09 読者投稿のページ
10 超新作ゲーム先取りのような最新情報先取りの記事
11 読み物
12 攻略大全のような、まとまった付録での攻略
13 サターンやプレイステーションなど、他のハードのゲームの情報記事
14 ゲームセンター（業務用）のゲームの情報記事
15 その他

15 今後、本誌で減らして欲しいと思う記事を**14**の項目から選んで、番号を書いてください。

16 ニンテンドウ64本体についてあてはまるものを次の項目のなかから選び、番号を書いてください。
①買おうと思っている。
②しばらく様子を見てから買うかどうか決める。
③買いたいと思わない。
④すでに持っている。

17 N64ディスクドライブについて、あてはまるものを**16**の項目から選んで、番号を書いてください。

18 N64振動パックについて、あてはまるものを**16**の項目から選んで、番号を書いてください。

19 ハガキの表の表にあるゲームで実際に遊んだことのあるものを右の6項目について評価してください。採点方法は、
(5) 良い
(4) やや良い
(3) 普通
(2) やや悪い
(1) 悪い
の5段階です。

- ●キャラクタ　キャラクタの動きや可愛らしさ、設定の面白さなどをチェック。
- ●操作性　ゲームのキャラは動かしやすいかという操作感をチェック。
- ●音楽・効果音　BGM、効果音がゲームに合っているかどうかチェック。
- ●熱中度　ゲームにどのくらいのめり込めたか、その度合いをチェック。
- ●お買い得度　ゲームの値段と内容が釣り合っているかをチェック。
- ●オリジナリティ　斬新なアイデアやシステムがあるかどうかをチェック。

記入方法

アンケートハガキは**19**の新作通信簿を除き、コンピュータで読み取りますので、次の点に注意して書いてください。

- ●ハガキのマス内はすべて1、2、3、…というように、算用数字で書いてください。
- ●1つのマスには数字は1つのみ書いてください。2ケタの数字は2つ、4ケタの数字は4つのマスを使用して書いてください。
- ●数字はマスからはみ出さないように書いてください。
- ●数字の1は、7と間違えないように上をハネないように、4は9と間違えないように4の上をくっつけずに記入してください。（記入例を参照。）
- ●筆記用具はHB以上の鉛筆かシャープペン、黒のボールペンかサインペンにして、色鉛筆やボールペンの赤、緑などは使わないでください。
- ●表1から表4にある01や0001などの数字は、頭の0も必ず記入してください。

記入例

×悪い例

1	4		18

○良い例

1	4	1	8

ファミマガ64 No.13プレゼント当選者発表

●マリオカート64
宮城／鈴木茂康
山形／原田哲也
福島／佐伯信
埼玉／畑中一裕
千葉／齊藤康貴
東京／有泉妙
／坂詰智子
神奈川／内海裕
新潟／小川貴子
静岡／山下将臣
愛知／後藤直人
滋賀／梅田貴文
京都／横川友姫美
大阪／安達聡
／福美雄
兵庫／太田知恵子
奈良／立田未香
広島／濱岡慶光
徳島／柳生吉彦
香川／細谷昌隆

●超空間ナイター プロ野球キング
青森／竹内良介
岩手／三浦淳司
秋田／丹下公基
埼玉／大久保友彰
千葉／平野喜之
東京／田口裕史
神奈川／三田智也
／三野広樹
静岡／大桑昌博
愛知／後藤久志
三重／松田敏宏
滋賀／伊藤正康
京都／江口英作
大阪／岩本直人
／塩入徹
兵庫／塙伸幸
鳥取／古田涼
広島／三原辰司
福岡／斉藤大輔
長崎／川崎裕介

●実況Jリーグ パーフェクトストライカー
岩手／長谷川圭輔
秋田／佐々木和哉
福島／野原章
埼玉／福永竜也
千葉／川端康次郎
／小林正明
東京／澤井賢治
／松下浩
神奈川／土肥周太郎
新潟／池野創
富山／森芳樹
京都／小野真寿
大阪／家門秀介
兵庫／伴竜二
和歌山／清水博章
岡山／清水直樹
広島／藤原征雄
高知／田内伸策
福岡／杉伸一
大分／原隆之
（敬称略）

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

ファミマガ64 読者プレゼント

表1 ゲーム名

①ニンテンドウ64

No.	
0001	雷のごとく～超高速囲碁～
0002	ウルトラドンキーコング(仮称)
0003	栄光のセントアンドリュース
0004	エフゼロ64(仮称)
0005	カービィのエアライド(仮称)
0006	カメレオン・ツイスト
0007	がんばれゴエモン5 ～ネオ桃山幕府のおどり～
0008	キャバリーバトル3000
0009	金田一少年の事件簿(仮称)
0010	Cu-On-Pa
0011	クライマー(仮称)
0012	クリエイター(仮称)
0013	ゴールデンアイ007
0014	ゴルフ(仮称)
0015	サッカー64(仮称)
0016	Jリーグダイナマイトサッカー64
0017	JリーグLIVE64
0018	時空戦士テュロック
0019	実況ゴルフトーナメント'97(仮称)
0020	実況Jリーグ パーフェクトストライカー
0021	実況パワフルプロ野球4
0022	シムシティ2000(仮称)
0023	ジャングル大帝(仮称)
0024	新日本プロレス闘魂炎導 ～Brave Spirits～
0025	スーパーマリオRPG2(仮称)
0026	スーパーロボットスピリッツ
0027	スター・ウォーズ ～シャドウズ オブ ジ エンパイア～
0028	スターフォックス64
0029	3D格闘(仮称)
0030	SONIC WINGS ASSAULT
0031	超空間ナイター プロ野球キング
0032	超時空要塞マクロス Another Dimension(仮称)
0033	デュアルヒーローズ
0034	ドラえもん のび太と3つの精霊石
0035	ハイパーオリンピック イン ナガノ(仮称)
0036	バギーブギー(仮称)
0037	パワーリーグ64(仮称)
0038	ヒューマングランプリ ザ・ニュージェネレーション
0039	ブラストドーザー
0040	ブレードアンドバレル
0041	プロ麻雀 極64
0042	ヘクセン
0043	ボディハーベスト(仮称)
0044	本格4人打ち The麻雀64(仮称)
0045	ボンバーマン64(仮称)
0046	麻雀(仮称)
0047	麻雀MASTER
0048	麻雀64
0049	魔法聖紀 エルテイル(仮称)
0050	マリオカート64
0051	マルチレーシング チャンピオンシップ
0052	ミッション・インポッシブル
0053	森田将棋64
0054	ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ
0055	ヨッシーアイランド64
0056	リーズン(仮称)
0057	レブ・リミット
0058	64大相撲(仮称)
0059	ワイルド チョッパーズ
0060	ワンダープロジェクトJ2 コルロ森のジョゼット
0061	(64DD)ゼルダの伝説64(仮称)
0062	(64DD)MOTHER3(仮称)

②スーパーファミコン

No.	
1001	ああっ女神さまっ(仮称)
1002	あかずの間
1003	アニマニアクス
1004	アルカノイド -Doh It Again-
1005	糸井重里のバス釣りNo.1
1006	ガンプル
1007	クーリースカンク
1008	Cu-On-Pa SFC
1009	G・O・D～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～
1010	実況パワフルプロ野球3 '97春
1011	実戦パチスロ必勝法! TWIN
1012	スーパーダブル役満II
1013	スーパードンキーコング3 謎のクレミス島
1014	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…
1015	スーパーボンバーマン5
1016	すごろく銀河戦記
1017	ストリートファイターZERO2
1018	ソリッドランナー ～Meaning of Death～
1019	ダークロウ
1020	同級生2
1021	ドナルドダックのマウイマラード
1022	ドランゴンナイト4
1023	西陣パチンコ3
1024	ニチブツコレクション2
1025	忍たま乱太郎3
1026	Parlor! Mini5
1027	パチスロ完全攻略 ～ユニバーサル新台入荷Vol.1～
1028	ピキーニャ!
1029	ピノキオ
1030	ファイティングアイスホッケー
1031	BUSHI 青龍伝～二人の勇者～
1032	ふね太郎
1033	プロ麻雀 兵(つわもの)
1034	プロ野球スター
1035	プロ野球 熱闘ぱずるスタジアム
1036	ボンバーマンビーダマン
1037	マジックボール
1038	ミニ四駆 シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!!
1039	ミランドラ
1040	桃太郎電鉄HAPPY

③ゲームボーイ

No.	
2001	13色対応 カービィのきらきらきっず
2002	13色対応 クレヨンしんちゃん オラのごきげんコレクション
2003	13色対応 ゲームボーイギャラリー
2004	13色対応 ゲゲゲの鬼太郎 妖怪創造主現る!
2005	合格ボーイシリーズ① 英単語ターゲット1900
2006	合格ボーイシリーズ① 英単語ターゲット1900 スペシャルエディション
2007	合格ボーイシリーズ② 日本史ターゲット201
2008	合格ボーイシリーズ② 日本史ターゲット201 スペシャルエディション
2009	13色対応 シェラザード伝説(仮称)
2010	13色対応 スーパーチャイニーズ ファイターGB
2011	13色対応 スーパーブラックバス ポケット
2012	ズーブ
2013	13色対応 スヌーピーの はじめてのおつかい
2014	13色対応 SAME GAME(セームゲーム)
2015	タイトーバラエティーパック
2016	チャルボ55
2017	13色対応 テトリス プラス
2018	13色対応 ナムコギャラリーVOL.2
2019	パチ夫くんゲームギャラリー
2020	13色対応 不思議のダンジョン 風来のシレンGB-月影村の怪物-
2021	13色対応 ぽけっとぷよぷよ通
2022	13色対応 ポケットモンスター2 金
2023	13色対応 ポケットモンスター2 銀
2024	13色対応 ボンバーマンGB3
2025	13色対応 麻雀伝説(仮称)
2026	13色対応 みどりのマキバオー
2027	13色対応 ミニ四駆GB Let's&Go!!
2028	13色対応 ミニ4ボーイ
2029	13色対応 名探偵コナン 地下遊園地殺人事件
2030	13色対応 桃太郎コレクション2

④バーチャルボーイ

No.	
3001	Out of the Deathmount(仮称)
3002	新日本プロレスリング 激闘伝説
3003	スターシード
3004	バーチャルブロック
3005	プロテウスゾーン

表2 今号の記事

No.	
01	ファミマガ64 NEWSフラッシュ
02	スターフォックス64
03	ブラストドーザー
04	がんばれゴエモン5 ～ネオ桃山幕府のおどり～
05	マルチレーシング チャンピオンシップ
06	実況パワフルプロ野球4
07	時空戦士テュロック
08	ダークロウ
09	ソリッドランナー
10	ミニ四駆GB Let's&Go!!
11	USAホットライン
12	ファミマガ64 ランキングBOX
13	ファミマガジャーナルR
14	スーパーボンバーマン5
15	アニマニアクス
16	忍たま乱太郎3
17	タイトーバラエティーパック
18	パチスロ完全攻略～ユニバーサル新台入荷 Vol.1～
19	チャルボ55
20	マリオカート64 ハイパフォーマンステクニック
21	超ウルトラ技
22	サテラビューステーション
23	RGBマニアック
	〈N64メーカーレポート〉
24	エニックス
25	ハドソン
26	エポック社
27	エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)
28	ビクターインタラクティブソフトウェア (パックインソフト)
29	超新ロックオン&ホーミング
30	新作ゲームカレンダー

表3 雑誌名

No.	
01	ファミマガWeekly
02	週刊ファミ通
03	ゲームウォーカー
04	じゅげむ
05	Vジャンプ
06	マル勝ゲーム少年
07	ゲーメストEX
08	月刊ファミ通Bros.
09	覇王マガジン
10	64(ロクヨン)
11	電撃NINTENDO64
12	The64DREAM
13	PlayStation Magazine
14	ファミ通PS
15	電撃PlayStation
16	HYPERプレイステーション
17	THE PLAY STATION
18	SATURNFAN
19	セガサターンマガジン
20	グレートサターンZ
21	月刊TECH SATURN
22	電撃SEGA EX
23	HYPER SATURN
24	ファミ通サターン
25	LOGIN
26	マイコンBASICマガジン
27	コンプティーク
28	電撃王
29	ゲーメスト
30	Virtual IDOL
31	電撃G'sエンジン
32	コミックボンボン
33	コロコロコミック
34	少年ガンガン
35	週刊少年サンデー
36	週刊少年ジャンプ
37	週刊少年チャンピオン
38	週刊少年マガジン
39	月刊少年エース
40	その他

表4 機種名

No.	
01	ファミコン/ツインファミコン/ディスクシステム
02	スーパーファミコン
03	ゲームボーイ/スーパーゲームボーイ/ゲームボーイポケット
04	バーチャルボーイ
05	ニンテンドウ64
06	PCエンジンシリーズ
07	PC-FX
08	メガドライブシリーズ
09	スーパー32X
10	セガサターン/Vサターン/ハイサターン
11	ゲームギア/キッズギア
12	プレイステーション
13	3DO
14	NEO・GEO/NEO・GEO CD/NEO・GEO CDZ
15	MSXシリーズ
16	PC9801/9821シリーズ
17	DOS/V
18	マッキントッシュ
19	ピピンアットマーク
20	その他
21	何も持っていない
22	特に買いたくない

分岐ルートで迷わぬために5つのゾーンを区切って解説!!



フローチャート攻略



ハドソン
2月28日発売予定
6980円

SFC	アクション 16M
バックアップ（最大3）	
最大5人同時プレイ可	
マルチプレイヤー5対応	

だだだだボンバーなんて、もう言わせない。これさえ読めば、キミもパーフェクトボンバーだ。

アイテムとルーイの攻撃方法を押さえてルートを確保しろ!

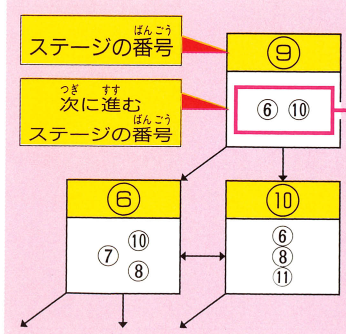
ノーマルモードにある100面すべてのステージを制覇して、達成率を100％にしようともくろむキミのために、その攻略法を紹介していくぞ！　まずは、20種類のパワーアップアイテムと仲間になってくれる6種類のルーイの能力を知って敵との戦いに備えよう。さらに、すべてのステージをフローチャート表にまとめたので、自分の進むべきステージをクリアするときに役立ててくれ！

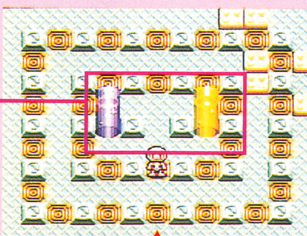
20種類のパワーアップアイテム

アイテム	説明
ボムアップ	設置可能な爆弾の数が1つだけ増やせる基本アイテム
ファイアー	爆弾を爆破させたときのパワーが1段階上がる
スピードアップ	移動するときのスピードが1段階アップする
ボムキック	設置した爆弾を蹴ることができるようになる
パンチ	爆弾をパンチで弾き飛ばすことが可能となる
パワーグローブ	爆弾を持ち上げて投げることができるようになる
貫通ボム	爆風がソフトブロックを貫通して破壊することが可能
リモコン	自分の好きなタイミングで爆破できる便利な爆弾
地雷ボム	設置すると消え、踏んでしまうと爆発する
追跡ボム	敵を追跡し3秒後に爆発する便利な爆弾
フルファイアー	爆弾の火力が一気にアップするアイテム
ゲタ	移動のスピードが1段階ダウンしてしまうので取るな
ブロック通過	ソフトブロックを通り抜けて移動することができるぞ
ボム通過	置いた爆弾の上を通り抜けて移動することができる
無敵スーツ	16秒の間だけ無敵になることができるスーツだ
ハート	1回のミスをカバーしてくれる心強いアイテム
1UP	ボンバーマンの命が1つアップするアイテム
タイマー	16秒間、時間を止められる。とても便利なアイテムだ
ドクロ	取ってしまうと病気になるので取らないでおこう
タマゴ	6種類のルーイがランダムに出現するアイテムだ

仲間にできるルーイ

ルーイ	説明
ケルーイ	爆弾をキックで遠くに移動させたいときには、このルーイがおすすめだ
ギャルーイ	リボンのかわいい紅一点のルーイ。ソフトブロックを飛ばすことができる
ハネルーイ	ホッピングマシーンに乗っていて、ブロックを1つ分跳び越すことができる
マジカルーイ	所持しているすべての爆弾を一気に設置することができ、帽子から花が出るぞ
マルーイ	丸く太った体を逆に利用して移動したときのスピードはルーイの中では最速だ
ナグルーイ	パンチで敵の動きを少しの間だけ封じ込めてしまうことができるぞ





ゲーム画面

要チェック　フローチャートの見方と活用法

ステージ上のすべての敵を倒せば次のステージに進めるワープホールが出現する。各ゾーンのフローチャート表では、上の段が「ステージの番号」、下の段が「次に進むステージの番号」を表している（ただし、アルファベットはボスキャラ、Ⓗはハニーとコテツのステージを表す）。ゲーム画面に表示されたワープホールの位置はフローチャート表の「次に進むステージの番号」の位置に対応している。また、矢印の方向は次に進めるステージに伸びている。

100面すべてを網羅するためには、いったんクリアしたステージでも、戻って何度もプレイしなければならない。1度通ったワープホールは表にチェックしていこう。

©HUDSON SOFT

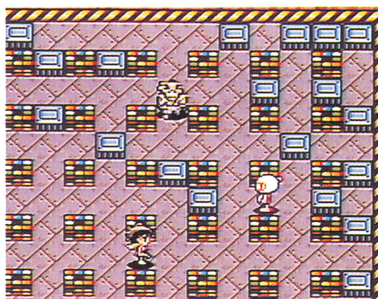
SFC

ZONE ゾーン 1

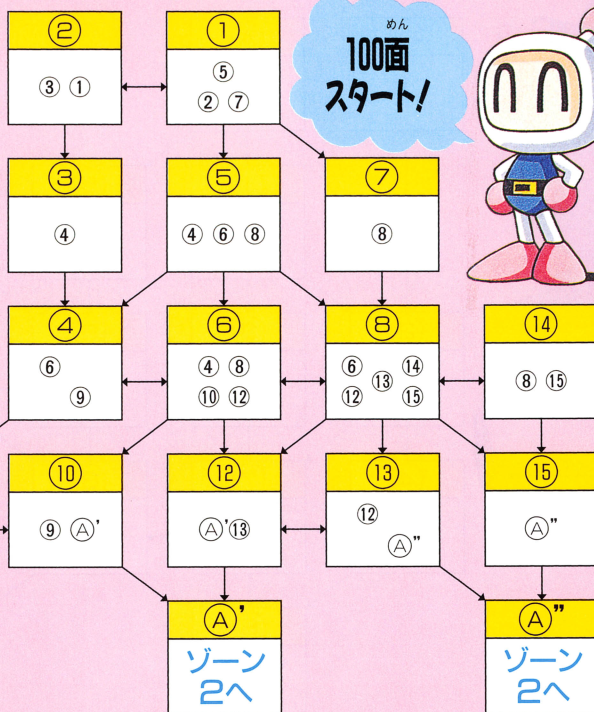
フローチャート表

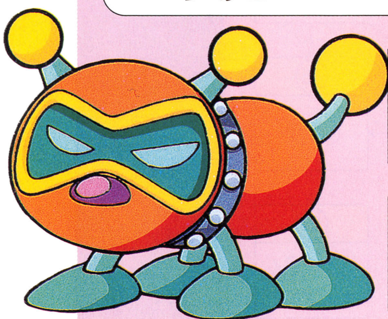
ハニー&コテツ

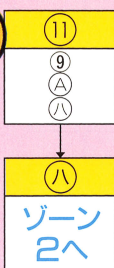
ストーリーとは関係ないが、ハニーとコテツが登場するステージがある。このステージは、達成率認定システムとは関係のないステージで、100面の中にカウントされない。

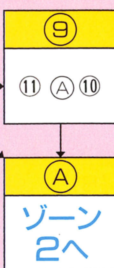


懐かしのキャラが登場するステージだ









ワープホールが多い所は何度もクリアしよう

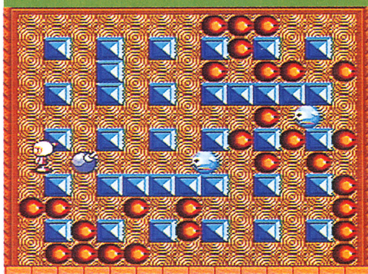
Ⓐ、Ⓐ'、Ⓐ"はそれぞれ戦うボスは同じだが、3つのルートに分岐している。この時選んだルートにより、その後のゾーンにも影響を及ぼしていくのだ。

Stage ポイント攻略

爆弾を食べる敵に注意しろ

このゾーンには、爆弾を好物とする敵がいるので注意しよう。移動のスピードはそんなに速くはないが、爆弾を置くと敵が寄ってきて爆弾を食べてしまう。したがって、この敵を倒すためには爆弾を早めに置き、爆風で倒すしかない。

爆弾を早めに置け



タイミングをはかって爆弾を置こう

移動スピードが変化するぞ

通常は、ゆっくりと移動しているが、直線上に並ぶと急に近づいてくるぞ



この敵には4回攻撃を加えろ

炎の攻撃に注意せよ!



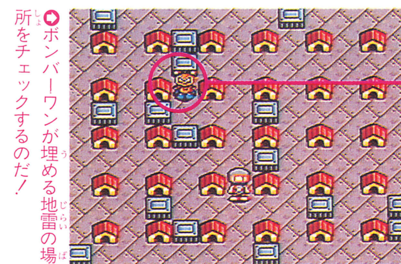


動きは遅いがブロックを通過して攻撃してくる。だから離れているからといって安心していてはいけないのだ

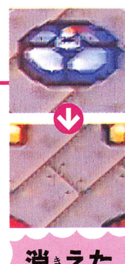
Boss ボンバーワン

地雷ボムの場所を覚えろ

ゾーン1のボスキャラの「ボンバーワン」は動きが非常に速く、4つの地雷ボムと爆弾で攻撃してくる。地雷ボムは地中に埋められると画面では確認できなくなってしまう。このボスキャラを倒すには設置される地雷ボムの位置を覚えて慎重に行動する必要がある。そして、ボンバーワンが、ソフトブロックの間に入り込んだところを爆弾でふさいでしまうのだ。



ボンバーワンが埋める地雷の場所をチェックするのだ!



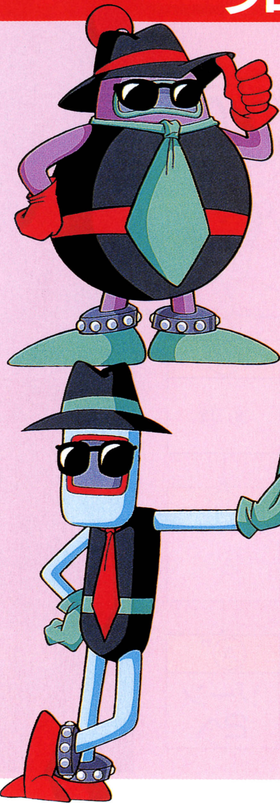


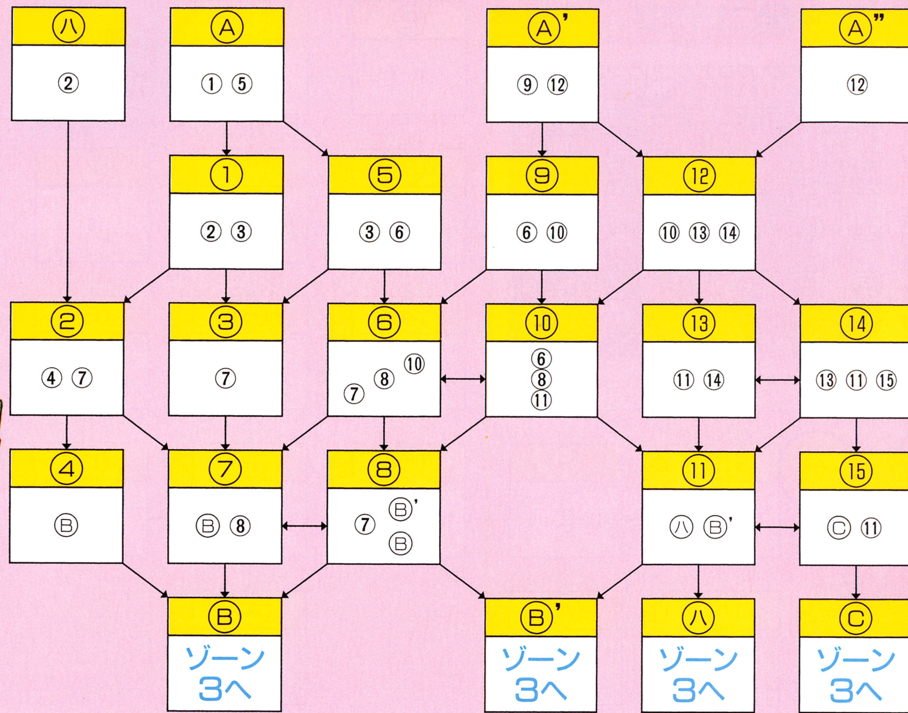
今がチャ～ンスなのだ!

とじ込めるのだ!

ZONE ゾーン 2

フローチャート表





選ぶルートによって戦うボスが変わる

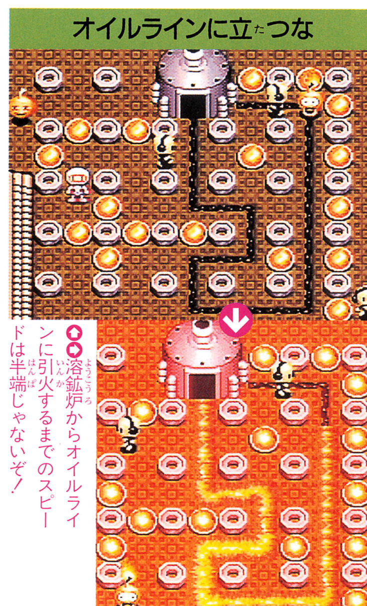
このゾーンには、「デイブボンバー」と「ガリーボンバー」の2種類のボスキャラがいる。選んだルートによって戦う相手も変わってくるぞ。

Stage ポイント攻略 爆破のパワーを効率良く上げよう

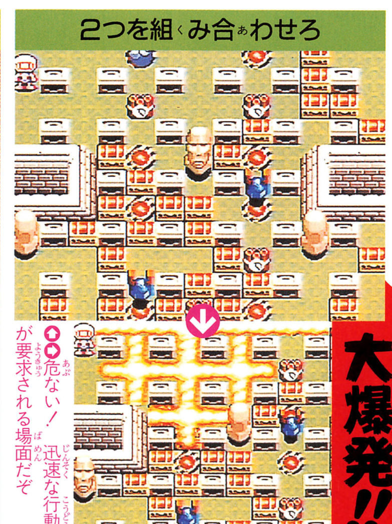
ダイナマイトのあるステージでは、ファイアーを増幅させる床とダイナマイトをうまく組み合わせて使おう。そうすれば、1つの爆弾で広範囲の敵を一瞬で倒してしまうことも可能だ。また、溶鉱炉のあるステージでは溶鉱炉の前に爆弾を置けば、オイルラインに引火させることができる。ただし、画面が赤く変化したら、オイルラインの火に巻き込まれないように避難する必要がある。これらのステージでは、1つの爆弾で大きな爆発を引き起こすことができる。しかし、その破壊力が大きいがゆえに、少しのミスが命取りになってしまうので、よく考えてから、爆弾を設置しよう。

Boss デイブボンバー ガリーボンバー アイテムを敵より早く奪取せよ

Ⓑ、Ⓑ'の「デイブボンバー」は爆弾を蹴って攻撃してくる。接近戦を避け、まずステージ上のソフトブロックを壊し、フルファイアーのアイテムを取って遠隔攻撃を加えれば、3回の攻撃で倒せる。
©の「ガリーボンバー」は追跡ボムを避けることができれば、ラクに倒せる。追撃ボムは、ブロックをはさんで、反対側に回り込むか、通路を爆弾でふさいでしまえば、逃れることができる。慌てずに、落ちついて対処しよう。

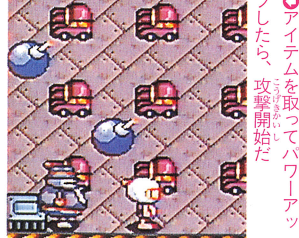


⬆⬇溶鉱炉からオイルラインに引火するまでのスピードは半端じゃないぞ!



⬆⬇危ない! 迅速な行動が要求される場面だぞ




⬆アイテムを取ってパワーアップしたら、攻撃開始だ




⬆反対側のハードブロックに移動して身を守れ

⬆すばやく行動しないと爆発してしまうぞ

ZONE 3 ゾーン

フローチャート表



つり橋をうまく使ってステージをクリアしろ

⑥のステージでは、ワープホールが、つり橋を挟んで出現する。だから、敵を倒す順番を考えてから攻撃しないと、行きたいステージに進めないぞ。

Stage ポイント攻略

ステージの機能や変化をチェックせよ

床がスライドするステージでは流れに逆らって行動すると移動スピードが落ちるだけでなく、自爆の原因にもなる。また、氷のステージでは、床にヒビが入ったら、その上は通らないようにしないと、氷が割れてしまい移動が不可能になってしまうぞ。

キノコの攻撃に注意

⇧攻撃のスピードは予想以上に速いぞ

氷のヒビに注意

⇧⇧ナヌッ！ ついに、床面の氷が割れて穴が開いてしまった

こんなことも可能

⇧雪だるまで敵に攻撃だ

流れを利用しろ

⇧床の流れに沿って爆弾を設置

Boss 海賊ボンバー マッスルボンバー

スピードが落ちるゲタに注意しろ

Ⓓの「海賊ボンバー」は手下を引き連れているが、敵同士でも攻撃をすることがあるので、アイテムを取りながら自滅を待とう。

Ⓔ、Ⓔ'の「マッスルボンバー」は、動きはそれほど早くはなく、5回の攻撃で倒せるが、爆弾を投げてくるので注意しよう。

また、ゾーン3のボス戦以降は、ステージの囲みがなくなるので、注意しないと、ステージの端から落ちてしまうことになるぞ。

ゲタは取るな

⇧敵が投げてくるゲタを避けつつ攻撃だ

海賊ボンバー

手下はムシ！

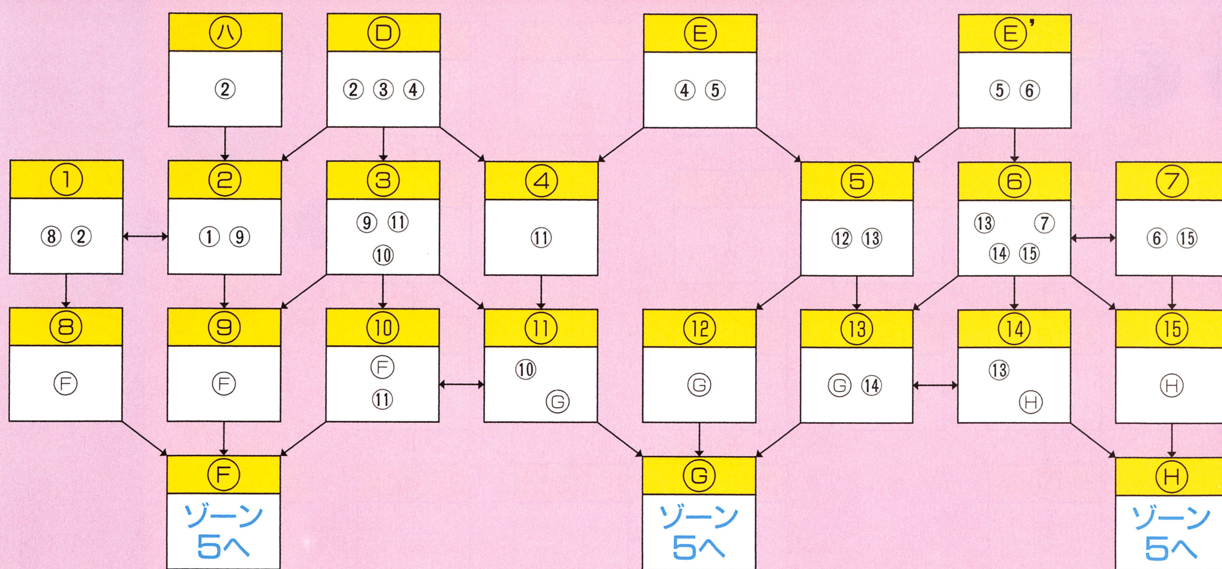
⇧もう少しでフルファイアーが入手できるぞ。敵に奪われてなるものか！

マッスルボンバー

⇧マッスルボンバーは動きが鈍いので攻撃は比較的簡単にできる

ZONE 4 ゾーン

フローチャート表



エンディングを決める重要なゾーンだ

このゾーンには、グッドエンドかバッドエンドかを決める重要なステージが含まれている。

Stage ポイント攻略
敵の能力をうまく利用しよう

忍術を使って爆弾に化ける敵がいるので、変身する前にタイミングを計って攻撃を加えろ。ほかに、攻撃すると、空中に向かって飛び出し、再び床に戻ってくる敵がいる。この敵キャラはどこに落下するか分からないので注意しよう。

また、設置した爆弾をアイテムに変えてくれるありがたい敵が出現するステージもある。アイテムはランダムに出るので自分の欲しいものが出てくるまで、どんどんと爆弾を配置しよう。ただし、欲張り過ぎて、タイムアップにならないように注意せよ。

Boss 鉄仮面ボンバー ボンバーノ男爵 ブンドリボンバー
四方から出る爆風に注意せよ！

攻撃方法は基本的に、どのボスキャラも同じ。十字型のピットホールに爆弾を置いて、安全地帯で爆風を避けながらボスキャラにダメージを与えていく。

Ⓕの「鉄仮面ボンバー」は、貫通ボムを使用してくる。その後、ワルーイから降りるとザコキャラを次々と召還させてくるので、最初にソフトブロックを壊して逃げるスペースを確保しておけ。Ⓖの「ボンバーノ男爵」から投げつけられるドクロは取らないようにしよう。Ⓗの「ブンドリボンバー」は、アイテムを盗んでいくが、取り返すこともできるぞ。



❶❷❸ワルーイから降りた鉄仮面ボンバーは、青白い光を発して、敵を召還するのだ



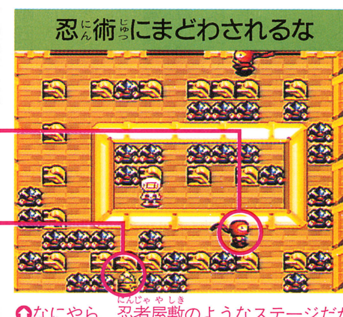
鉄仮面ボンバー

１つの爆弾を置いただけで、４方向に一気に爆風が飛び出すぞ



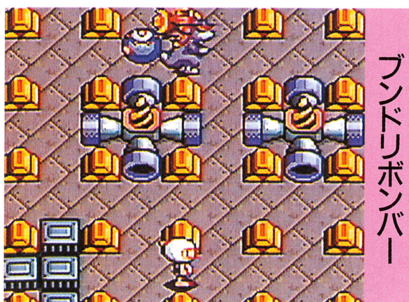
モクモクと煙を吹き出して、爆弾に変身しようとしている

落下地点は黄色く表示される



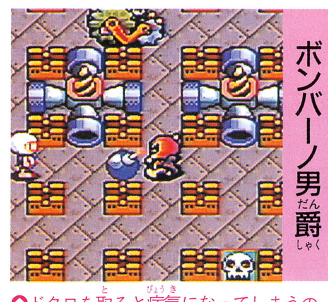
忍術にまどわされるな

なにやら、忍者屋敷のようなステージだが



ブンドリボンバー

追跡ボムは敵を追いかけてくれるので便利だ



ボンバーノ男爵

ドクロを取ると病気になってしまうので取らないように注意しよう

アイテム取り放題♡



爆弾がアイテムに変わる決定的瞬間！



タイムアップに注意

爆弾がアイテムに変化して、これは笑いが止まりませんなぁ～

ZONE 5 ゾーン

フローチャート表

ステージ	行き先
Ⓕ	① ② ③
Ⓖ	④ ⑤ ⑥
Ⓗ	⑦ ⑧
①	⑨ ⑩ ②
②	③ ①
③	② ⑩ ⑪
④	⑫
⑤	⑬ ⑫ ⑭
⑥	⑭ ⑦
⑦	⑥ ㉒ ⑮
⑧	⑮
⑨	⑩
⑩	⑯ ⑱
⑪	⑩
⑫	⑲ ⑬
⑬	⑫ ⑭ ⑲ ㉑
⑭	⑬ ㉑
⑮	㉒ ㉓
⑯	?
⑰	?
⑱	?
⑲	?
⑳	?
㉑	?
㉒	?
㉓	?
㉔	?
㉕	?
㉖	?
㉗	?
㉘	?
㉙	?
㉚	?
㉛	ラストステージ
㉜	ラストステージ



いよいよ、ラスボスとの戦いが待っているこのゾーン。ステージ⑯以降のワープホールの位置は自分で確認しよう。バッドエンドかグッドエンドかを決めるのはキミ自身だ。

Stage ポイント攻略
ステージの周囲に目を配るのだ

ゾーン5では、ステージ自体に大掛かりなトラップが仕掛けられている。左右の磁石で爆弾が吸い寄せられるステージでは、磁石の動いている方向に爆弾が移動するので、常にチェックしよう。また、カッターの飛び出すステージの敵は、カッターに当たって死ぬことが多く、無理に倒す必要はない。

Boss テロリン
タイマーを取って時間を止めろ

ラスボスとの戦いは、Ⅰ～Ⅲまである。グッドエンドとバッドエンドの2種類のエンディングによって戦う相手が違ってくるぞ。

Ⅰは爆弾を投げる瞬間に爆弾が爆発すれば攻撃できる。爆弾を置いたあとは画面手前に移動し、ハードブロックで爆風を避けよう。

Ⅱはステージの端から下に向かって転がる瞬間に胴体部をねらって爆弾を置けば攻撃できる。また、敵がステージを揺らすときに爆弾を置いてしまうと爆発してしまうので注意が必要だぞ。

Ⅲは、爆弾のパワーも移動のスピードもマックスで、バリアで身を守っている。バリアの中に爆弾が入ってしまうと、爆弾が爆発するので、注意しよう。攻撃は敵の投げたタイマーをすばやく取り、動きを止めて行う。Ⅰ～Ⅲはそれぞれ5回攻撃すれば倒せるぞ。







ジリリンガーが上空から爆弾を落とそうとする瞬間をねらって攻撃を加えるのだ

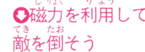
上から下に転がってくるときに胴体部を目掛けて爆弾を設置するのだ

青いバリアが完全になくなってからでないと攻撃は無効になってしまう

爆弾を出す瞬間に!!



敵がこっちに向かってきている。そんなときには



カッターが飛んでくる

カッターが敵に当たりそうだ

黄色いカッターが見えたら逃げるのだ

おちゃめでキュートな3兄弟が撮影所の中で大あばれ！

アニマニアクス

ANIMANIACS

コナミ

3月7日発売予定

5800円

SFC アクション 8M

邪魔な相手をやっつけながらシナリオを探そう

スピルバーグの人気アニメキャラ「ワーナーブラザーズ」が大活躍するアクション。映画の撮影所を探索して、世界征服をたくらむピンキーとブレインによって盗まれたシナリオを見つけ出すのだ！

●隠されたシナリオを探すことが目的

3人いっしょにマップを移動する

プレイヤーは3兄弟のうちの1人を操ることになる。残りの2人は、プレイヤーが操るキャラの後を追って自動で移動するのだ。なお、Rボタンを押すと操作キャラを他のキャラにチェンジできる。ただし、各キャラに能力差はない。

●Rボタンを押すたびに、操作するキャラがチェンジするのだ

●先頭のキャラを操る。残りの2人は無敵の状態でついてくる

ガードマンにつかまるな！

●ガードマンにつかまるとミスになるぞ

●ミスをすると2人、1人と減っていく。最後の1人がやられるとゲームオーバー

ダッシュやジャンプでマップを通過せよ

ワーナーブラザーズたちは、ジャンプ、ダッシュ、フォーメーションといったさまざまなアクションを身につけている。それらのアクションをうまく活用して、マップの難所を突破していくのだ。

ジャンプ

ボタンを長く押すほど高くジャンプする

ダッシュ

素早く走る。体当たりで敵を倒せる

持つ・投げる

落ちている物を拾って敵に投げつけられる

フォーメーション

肩車をした2人の上に乗る。高いところへ移動するときなどに重宝する

コインを集めてスロットを回せ

マップ上の各所に設置されているコインを特定数取ると、画面の下に表示されているスロットのドラムが回転し始める。そしてドラムが止まり絵柄がそろうと、その絵柄に対応したボーナス、またはペナルティが発生するのだ。

●コイン5枚でスロットが回る。100枚集めるとコンティニューの回数が増えるぞ

スロットの役一覧

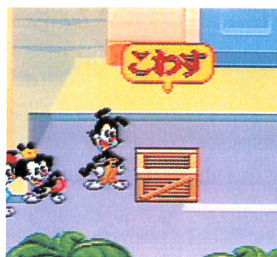
一定の間だけ無敵になる	ミスした仲間が復活する	コンティニューが増える
コインが50枚増加する	コインが20枚増加する	コインの枚数が倍になる
コインの枚数が0になる	コインの枚数が半分になる	コインが10枚減ってしまう

©ANIMANIACS, characters, names, and all related indicia are trademarks of Warner Bros., a Time Warner Entertainment Company L.P.／KONAMI

映画の撮影所で繰り広げられるハチャメチャ大冒険

まずは、プレイヤーにキャラの操作やゲームのルールを覚えてもらう練習ステージからスタート。そこをクリアすると、4つのメインステージにチャレンジできるようになるのだ。なお、メインステージはどこからでも始められる。


大マップ上を移動してメインステージへ



まずは練習ステージで基本的な操作方法やルールなどを覚えるのだ


ワーナー社の会長から映画シナリオの回収を命令されるワーナーブラザーズ

ファンタジースタジオ

ファンタジースタジオには、魔法のホウキに乗って森を進んでいくマップや、崩れる城壁の上を走り抜けるマップなどが用意されている。障害物にぶつからぬように注意しながら慎重に進んでいこう。


フライングドッグに乗って飛んでいく

走れ、走れ！


床がどんどん崩れていく。急いで進まないと崩落に巻き込まれてミスになるぞ


ホウキに乗って木をかわしながら進む

SFスタジオ

どこかで見たようなSF映画のセットで構成されたステージだ。ここでは、坂の上から転がり落ちてくる人工惑星のセットや、跳びはねながら襲いかかってくるエイリアンなどをうまくかわしながらマップを進んでいくことになる。


ロボットが後方から追いかけてくるぞ

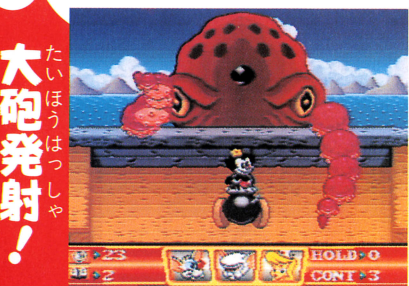

人工惑星のセットをジャンプしてかわそう


卵の中から次々と不気味なエイリアンが生まれる。接触すると即ミスだ

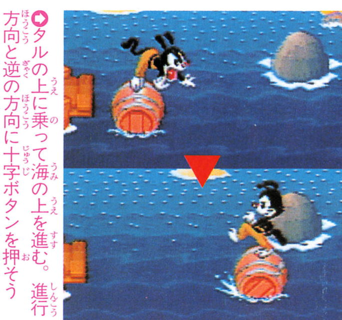
アクアティックスタジオ

海の上で冒険が展開するアクアティックスタジオでは、イカダやタルなどの上に乗って進みながら、シナリオを探すことになる。マップの後半まで進むと、巨大なタコが中ボスとして出現するぞ。

大砲発射！

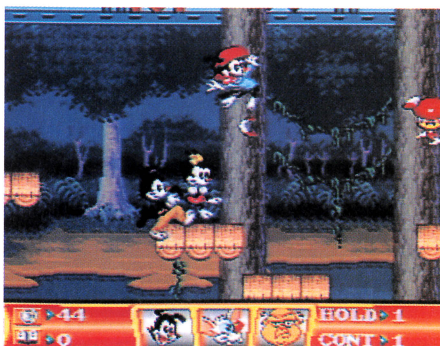

大砲の上に乗ると弾が発射されるぞ！


水兵の攻撃を避けながら甲板上を前進だ


タルの上に乗って海の上を進む。進行方向と逆の方向に十字ボタンを押そう

アドベンチャースタジオ

噛み付いてくるワニをかわしながらジャングルの中を進んでいくマップや、トロッコに乗って洞窟を疾走するマップなどが用意されているステージ。恐竜の足や巨大ゴリラの腕といった撮影用の機械が3人に襲いかかってくるぞ！


シナリオを探してジャングルを探索だ


撮影用のゴリラの腕が3人に襲いかかる。操っているのは空中のロボットだ


恐竜の足に踏み潰されぬよう注意！

忍たま乱太郎3

忍術学園の人気者3人組と楽しく事件を解決!

カルチャーブレーン　2月28日発売予定　6980円

SFC　アクション 8M
パスワード
最大2人同時プレイ可

新しいアクションが加わって忍たまたちの個性がサク裂する

アニメなどで大人気の忍たまたちが大活躍のゲームシリーズの3作目。今回は前作までの手裏剣や忍者刀などの基本技はそのままに、乱太郎、きり丸、しんベヱの3人が、それぞれ自分ならではの新技も披露してくれる。3人の力を合わせて、忍術学園の「まいぞうきん」の謎や「学園長室の畳破り」の犯人探しなど、いろいろな事件に挑んでいくのである。

まっ…埋蔵金!?

しんベヱ「ねぇねぇ、にんじゅつがくえんにまいぞうきんが あるんだって!」

⬆おとぼけしんベヱの情報じゃねぇ?

しんベヱ「ひどーい! ぼく がくえんちょうしつの たたみを きったりしてませーん!」

⬆畳破りの嫌疑をかけられた可哀相なしんベヱ。でも犯人は身近なところにいるんだよ!

忍たま共通の技と3人独自の技がある

忍たまたちの基本攻撃は、「忍者刀攻撃」や「手裏剣攻撃」など3人共通のアクションである。加えて、乱太郎の「2段ジャンプ」、きり丸の「小判獲得」、しんベヱの「ダッシュアタック」など3人のキャラの性格に合った新アクションがある。それぞれの技を使いわけていくことが時には必要になるのである。

覚悟するらん!

忍者刀

⬆3者3様の刀を用いて敵をズバズバなぎ倒していく。跳びながらの一撃はカッコイイ!

手裏剣

⬆水辺や谷間の向こうにいる敵や、一撃では倒せない敵から距離をおいて攻撃

忍たま3人組

しんベヱ

ダッシュアタック

⬆走って攻撃すると丸い体がコロコロと。向かうところ敵なし

きり丸

小判獲得

⬆切るモノすべてを小判に変えるのは守銭奴ならでは

乱太郎

2段ジャンプ

⬆空中浮遊時間が長いので着地点の調整ができる

アイテムを使って忍たまパワー全開

冒険を進めていくなかで、武器攻撃を一時的にパワーアップしたり、忍たまたちの身を守ってくれるアイテムが手に入る。特にパワーアップ手裏剣は、キャラによって効果が変わる優れものだ。アイテムは、ゲーム屋やボーナスステージで入手できる。

乱太郎

➡一挙に3個の手裏剣で、固まっている敵を一掃

きり丸

➡手元に戻る手裏剣とはケチんぼさんだけあるね

アイテム一覧

パワーアップ忍者刀
敵から3回攻撃を受けるまで忍者刀の威力が増加する

パワーアップ手裏剣
手裏剣の性能が変わるが、その変わり方はキャラ次第

ころも
敵の攻撃を3回まで防ぎ、お助け風の術とセット入手する

お助け風の術
谷間などを飛び越えるとき失敗しても救いあげてくれる

©NHK／尼子騒兵衛／総合ビジョン／カルチャーブレーン

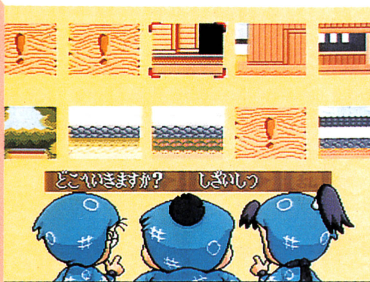
忍術学園で巻き起こる事件をおなじみの仲間たちも登場し解決

一流の忍者を目指す忍たまたちが集まる忍術学園。乱太郎、きり丸、しんべヱの仲良し3人組はいろいろな事件に巻き込まれていく。彼らとともに、ストーリーモードに沿って、アクションやサブゲームを繰り広げていこう。ストーリーの途中では、仲間たちが忍たまたちをいろいろな場所で助けてくれる。原作の雰囲気がそのまま味わえるのである。

ステージは学園内で繰り広げられる

忍たまたちは事件を解決するために、学園内のいろいろな場所を移動する。それらの場所は忍術学園ならではという感じで、「裏庭」では急な坂道があって、それを登ると大きな石が転がってきたり、「校庭」ではすぐに崩れ落ちる足場が連続する。ボスステージはもちろん学園の中だ！

よ〜く考えて移動しよう



入手した情報を顧みて無駄足を食わないように

ボスと対戦！



コミカルな動きに気がゆるむ？



足場がなくなることがないので、一気に走り抜けられて比較的ラク



情報量が多く、行く回数が多いので確実にマスターしよう



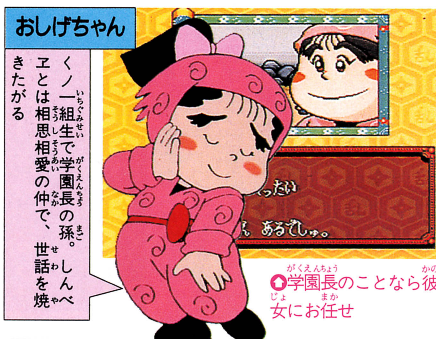
忍者養成校ということだけあって、校庭とはいえトラップだらけだ〜

冒険の途中で仲間が助けてくれる

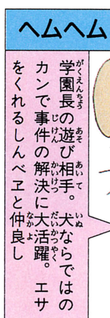
学園の随所には、3人組に事件解決の糸口になる情報やアイテムを与えてくれるおなじみの仲間たちがいる。その場に行けばすんなりと会えることもあるけれど、サブゲームをクリアしなくてはならなかったり、新たな事件に巻き込まれてしまうこともあったりもする。

おしげちゃん

くノ一組生で学園長の孫。しんべヱとは相思相愛の仲で、世話を焼きたがる

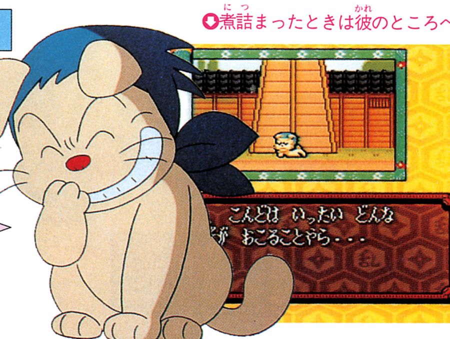


学園長のことなら彼女にお任せ



ヘムヘム

学園長の遊び相手。犬ならではのカンで事件の解決に大活躍。エサをくれるしんべヱと仲良し



煮詰まったときは彼のところへ

20種のサブゲームは思わず冒険を忘れそう

サブゲームの豊富さがこのゲームの特徴といえるだろう。ゲームの内容も連想ゲームのようなものから虫捕りのようなものまで多岐にわたる。これらをクリアすると事件の解決の手掛かりや、アイテムを得ることができる。楽しくて簡単だからといって油断して無駄なミスをしないようにしよう。

忍たまくいず



マニアックな忍者知識が問われることも

ばらばらずけい



キャラの顔を組み合わせる

ほってほってどこまでも



ボタンを連打し掘り下げよう

せんりんあてててすいませんりん



戦輪を忍者プレートに投げつける

えんのしたはまよいみち



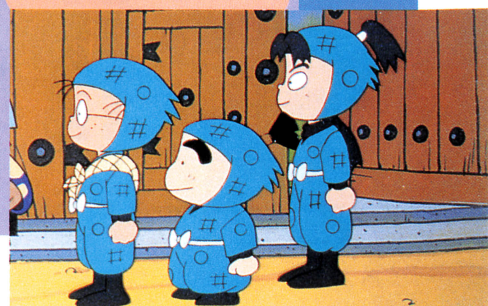
全体が見えないのでカンが頼り

はやだしカード



違う種類のカードを積んで消費していく

クリアして手掛かりをつかむらん



タイトーの懐かしいアーケードゲームが大集合



タイトーバラエティーパック

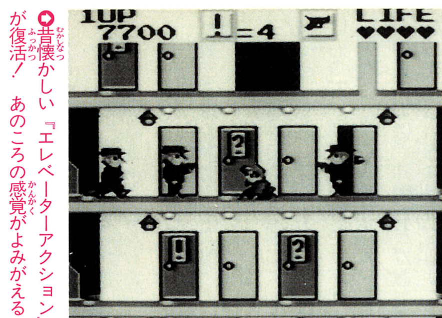
タイトー

2月28日発売予定

3800円

GB バラエティ 4M

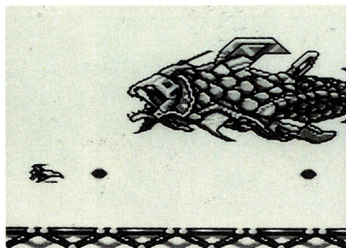
ゲームセンターで大人気だった4つのゲームをGBで1本にまとめたのがこの作品だ。集められたゲームはタイトーの懐かしの名作といわれるもの。ゲームの内容も昔のまま、ハマった人にはとても懐かしいもの。もちろん初めての人も4つのゲームを楽しめるぜいたくな1本になっているのだ。



昔懐かしい『エレベーターアクション』が復活！ あのころの感覚がよみがえる

このラインナップを見て、涙する人も多いはず



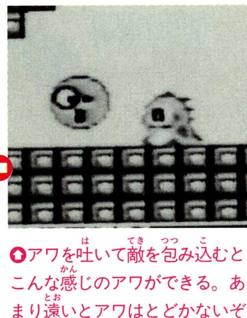


魚型のボスが特徴的な、あのシューティングゲーム。やっぱりボスはお魚さんだ

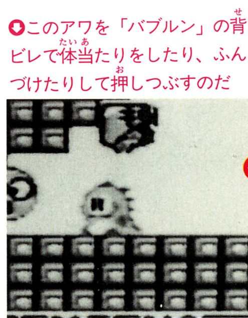
バブルボブル

敵をアワで包んで消しちゃおう

アワを吐く恐竜の「バブルン」を操って、ステージにいる敵をすべて倒すのが目的のゲーム。「バブルン」は敵をアワで包み込むことができる。そのアワをジャンプなどで壊して敵を倒す。アワで包んだ敵を一定時間のうちに割らないと敵がアワから脱出してしまう。

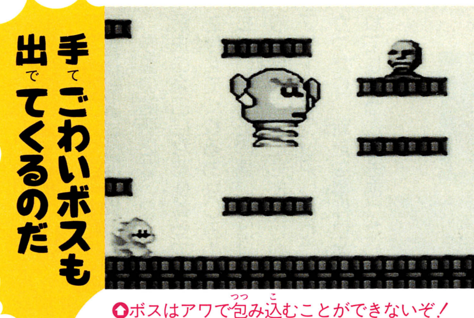


アワを吐いて敵を包み込むとこんな感じのアワができる。あまり遠いとアワはとどかないぞ



このアワを「バブルン」の背ビレで体当たりをしたり、ふんづけたりして押しつぶすのだ

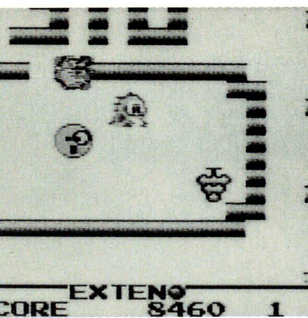
手ごわいボスも出てくるのだ



ボスはアワで包み込むことができないぞ！

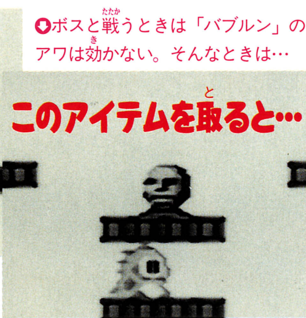
ステージ中に存在するアイテムを手に入れる！

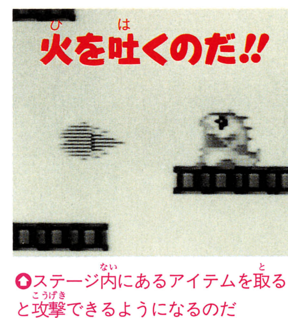
このゲームでは、さまざまな効果があるアイテムが出現する。例えば開いた傘のアイテムを取ると、ステージをショートカットできるといった感じだ。またステージクリアに欠かせないものや、取るだけで敵を全滅させられる便利なアイテムもあるぞ。



得点を得られるアイテムは食べ物の形が多い。「バブルン」は食いしん坊？

ボスと戦うときは「バブルン」のアワは効かない。そんなときは…

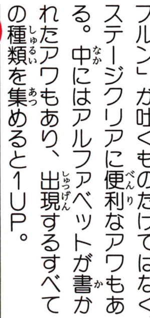




ステージ内にあるアイテムを取ると攻撃できるようになるのだ

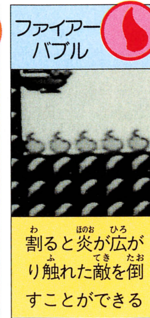
ステージに出現するバブルは数種類ある

ステージに出現するアワは「バブルン」が吐くものだけではなく、ステージクリアに便利なアワもある。中にはアルファベットが書かれたアワもあり、出現するすべての種類を集めると1UP。



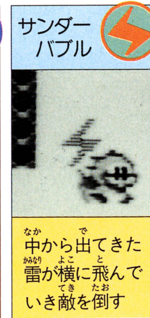
ファイアーバブル

割ると炎が広がり触れた敵を倒すことができる



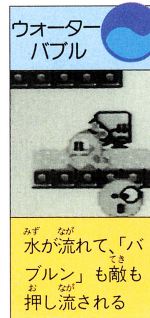
サンダーバブル

中から出てきた雷が横に飛んでいき敵を倒す



ウォーターバブル

水が流れて、「バブルン」も敵も押し流される



すべて集めるといいことがあるのだ



E・X・T・E・N・Dと書いてあるアワがたまに出現する

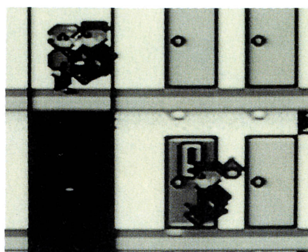
なかなか出てこないアワだけど集まったときは最高に嬉しい



©TAITO CORP.

エレベーターアクション
エレベーターを上手に操れ

エレベーターや武器をうまく使い、ビルの中から機密書類を奪い取るのが目的のゲーム。ビルの中には2種類のドアが存在するのだ。「!」のマークが付いているドアの中には機密書類が、「?」が付いているドアの中には武器がある。武器は「?」マークのドアの中に入ることで、レベルアップした武器に持ちかえることができるぞ。


頭上の照明を銃で撃って落としたりとなかなか自由度の高いゲームなのだ

!ドア

このドアの中に機密書類が隠されている。すべて奪えば任務完了だ

?ドア

武器を持ちかえられる。また部屋に入ると、弾を避けることができるぞ

シューティングとアクションで敵を倒せ

プレイヤーが操作する「ボンド」は、武器を使うだけでなくアクションもこなすことができる。ジャンプやしゃがんだりして敵の銃弾を避けたり、降りていくエレベーターの屋根に飛び降りることができる。ただし、2階以上の高さから飛び降りるとミスになる。

ジャンプ撃ち

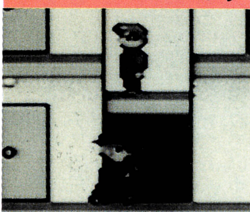
エレベーターから降りてくる敵を撃ったり、弾を避けられる

しゃがみ撃ち

しゃがみながら銃を撃てる。ただしエレベーター内ではできない

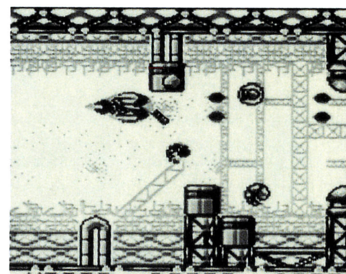
キックする

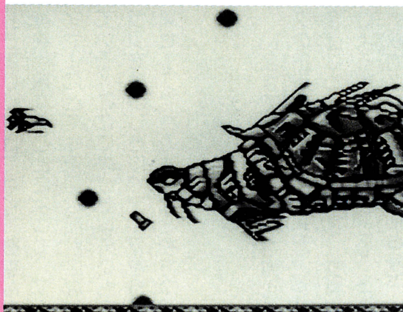
敵の近くでジャンプをするとできる。少しタイミングが難しい

エレベーターでつぶす

敵が下に来るのを待ってつぶす。気をつけないと自分も同じ目に!

サーガイア
魚型の敵を撃ちまくる

プレイヤーは敵機を撃ち落とし、パワーアップアイテムを取りながらゾーンをクリアしていく横スクロールシューティングゲーム。各ゾーンにはさまざまな攻撃をしてくる敵や障害物があり、最後には巨大な魚型のボスが待ち受けている。また、あるゾーンにはボスが連続して出てくる所もあるぞ。


あの名作シューティングをGBでプレイ

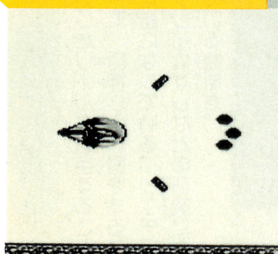
でっかいカメ型のボスが現れた!

見かけは親しみを持てるのだが、攻撃方法はとてもエゲツナイのだ!!

出てきたアイテムを取りまくってレベルアップ

色の反転した敵を破壊するとパワーアップアイテムが出現するのだ。アイテムは3つあり、アーム、ショット、ボムがそれぞれパワーアップする。また1UPアイテムもステージに隠されているぞ。

出現するアイテム

1UP	アームUP	ボムUP	ショットUP
自機のストックが1つ増える。特定の場所を撃つと出てくるアイテム	自機のレベルがアップする。アイテムを取ると周りにバリアーができる	ボムのレベルがアップすると、発射できるボムの方向が前後に増える	ショットのレベルがアップする。レベルが上がるごとに攻撃が変わる

パワーアップだ!


最初はショボショボでも、アイテムでこんなに強くなる!

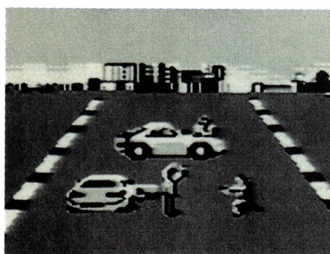
チェイスH.Q.
体当たりで犯人を捕まえろ

激走する犯人の乗った車を追跡して捕らえるのが目的のドライブゲーム。プレイヤーは刑事になり制限時間内に犯人の乗った車を見つけて、相手の車に体当たりでダメージを与えて犯人を捕らえるのだ。追跡の最中には他の車や路上の障害物が行く手を阻むぞ。



緊急事態発生の知らせを受け、犯人逮捕に向かう。見つけたら体当たり!

車をぶつけろ!



犯人を逮捕することに成功! しかし、また新たな犯人逮捕へ向かうのだ

SFC

ユニバーサル系の最新2機種に挑戦しよう!!

パチスロ完全攻略 ユニバーサル新台入荷 volume 1

パチスロかんぜんこうりゃく

日本シスコン 3月7日発売予定 5980円

SFC	パチスロ 4M
バックアップ(最大6)	

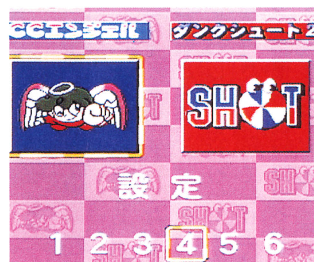
パチスロもパチンコと同じようにたくさんの機種が登場してきている。この『パチスロ完全攻略 ユニバーサル新台入荷Vol.1』でも、ユニバーサル販売系の最新機種が楽しめるようになっている。実機とまったく同じようにプログラムされているので、違和感なく打つことができるはずだ。これで目押しなどのテクニックを練習して、実際にお店で打つときの参考にしよう。



↑ユニバーサル系の新台が打てるのだ

プレイモードで攻略

このソフトにはほかのパチスロゲームなどにあるような架空の店で打ったりするモードは用意されていない。プレイモードのみで、パチスロを徹底的に攻略してみたい人向けになっている。



↑モードはプレイモードのみで、機種を徹底的に研究・攻略できるソフトだ

たくさんの機能を搭載

このソフトではただパチスロを打ち続けるだけでなく、豊富な機能を用意することによって、プレイヤーにとても親切な設計になっている。ここに挙げた以外にもグラフを表示したり、データを6種類セーブできる機能などを持つ。

DATA

いままでのプレイ数や各ボーナスの出現率、ハマリ具合などを4画面にわたって表示する。交換率による収支の違いもわかり、より実戦的になっているデータだ。



↑4画面にわたってデータを表示する。スランプデータはグラフで表示できる

CONFIG

リールの回転速度の調節やプレイウインドウの表示などを行う。フラグ成立の表示も設定できるので、次に何がそろうかを簡単に知ることができる。



↑プレイしやすいように変更できる。フラグ成立を表示させると便利だぞ

COLOR

指定したリールを着色することができて、目押しの練習をすることも可能になっている。リーチ目やリプレイはずしなどの研究にも適している機能だ。



↑リールを着色することができる。目押しの練習をするときにはかかせない

AUTO

指定された条件が成立するまで、自動的にプレイを行ってくれる機能だ。何千回転もプレイさせなければならないデータ収集のときにはかかせない機能だ。

↓ある条件が成立されるまで自動的にゲームを進めてくれる機能なのだ





↑条件が成立すると自動的に停止する。あとは自分で確実にそろえてみよう

この2機種を攻略

今回収録されているのは「CCエンジェル」と「ダンクシュート2」の2機種だ。どちらも現在ホールに導入されつつある機種で、その機種が早くも自宅で楽しめる。

CCエンジェル

ユニバーサル販売系列のメーシー販売から出ている機種だ。リールの絵柄もかわいらしく作ってあり、女性客にも好評だ。リーチ目も覚えやすいものが多いので、初心者にも向いている機種だ。



↑天使の絵柄などがかわいい機種だ。リーチ目もわかりやすくて打ちやすい

ダンクシュート2

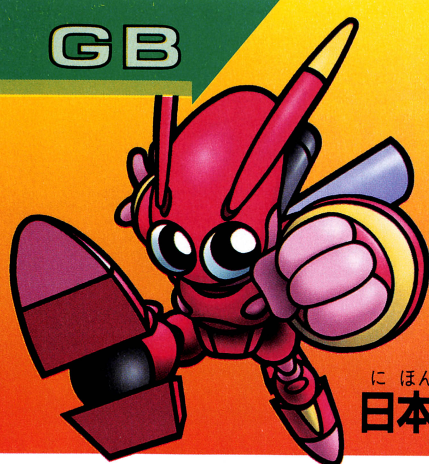
ユニバーサル販売がこれから大々的に売りだしていこうとしている機種だ。バスケットボールをデザインに採用し、ビッグとレギュラーのボーナスに加えて、シングルボーナスまで用意されている。



↑バスケをデザインした機種だ。3種類あるボーナスでゲーム性も高めている

©Nihon Syscom Co., Ltd／UNIVERSAL SALES Co., Ltd.

GB



チャルボ55（ゴーゴー）

迷路の道を跳ねて壊して切り開け!!

GB	アクション 4M
パスワード	

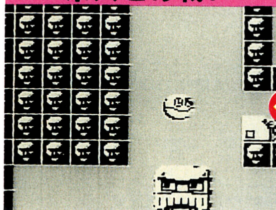
日本システムサプライ　2月21日発売予定　3800円

5つのクリスタルを迷宮で探し出せ！

主人公「チャルボ」は人型からボール状の姿に変形できるスーパーロボットだ。ボール状態でのチャルボの繰り出す体当たりは、敵を倒し、ブロックをガンガン破壊することができる。

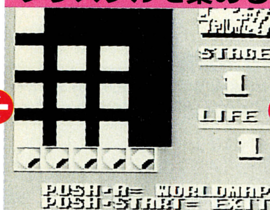
冒険の舞台となる敵の戦艦内には、8つの入り組んだパズルのような迷宮があり、それぞれに5つのクリスタルがちりばめられている。5つ集めると、封印が解かれて、ボスとの対決が待っているぞ。自慢の体当たりで倒そう。

ボスとの戦い



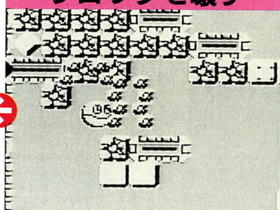
クリスタルが集まったらボス戦だ。最初のボスは「ブルクラッシュ」

クリスタルを集める



いくつのクリスタルが集まっているのか、メニュー画面でチェック

ブロックを壊す



基本はブロックを壊すことにある。ガンガンと壊していこう！

変形するチャルボを使い分けて進め！

「チャルボ」は2つの形態に変形することができる。「ヒューマノイド」タイプの時には、車輪の付いたブロックやジャンプ台を押して動かすことができるが、ジャンプはできない。「ボール」タイプの時は、跳ねてブロックを壊したり、敵を倒したりすることができる。ただし、常に跳ね続けているので扱いにくいという欠点がある。2つの形態を効率よく使い分けることで、クリアを目指していこう。

ボール



「ボール」形態になって、ブロックや敵に果敢にアタック！

ヒューマノイド



「ヒューマノイド」形態のときは敵を倒すことができない。注意！

ブロック破壊!!

チャルボの変形

ブロックを移動できる

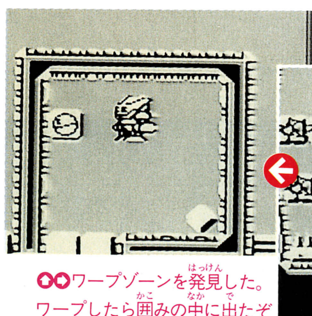
パズル的なステージを知恵と工夫でクリアだ

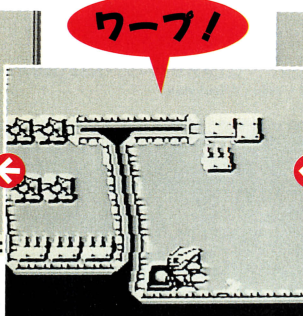
広い迷宮の各所には、ワープゾーンをはじめ、押して動かせるブロックやジャンプ台、封印されているブロックなどのさまざまな仕掛けが施されている。敵との知恵比べも必要になってくるのだ。

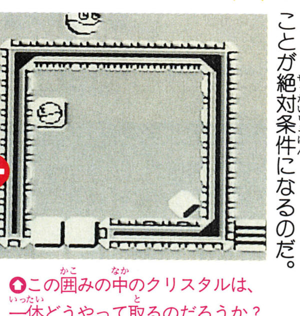
ワープを有効利用

一見すると入れないような場所にあるクリスタルやアイテムも、ワープゾーンを使うことで簡単に取ることができる。クリアするには、まずワープゾーンを見つけることが絶対条件になるのだ。

ワープ！







ワープゾーンを発見した。ワープしたら囲みの中に出たぞ

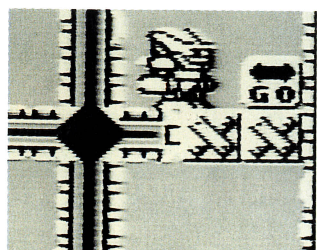
この囲みの中のクリスタルは、一体どうやって取るのだろうか？

押せる物は考えて押せ

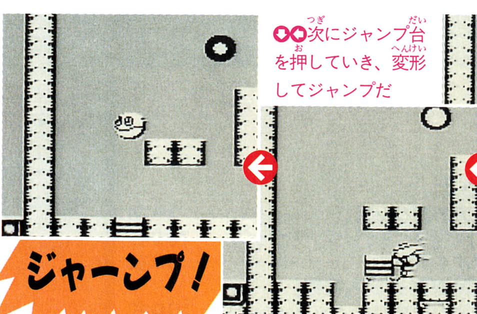
「ヒューマノイド」タイプの時に車輪の付いたブロックやジャンプ台を動かす場合、順番を考えて押さないと、先に進めなくなってしまうので注意しよう。

封印を解け

破壊できない封印ブロックによって、道が封鎖されている場所は、「GO」と書かれたアイテムを取れば、封印を解除できる。



これは、アイテムが取りやすい例。取りづらい場合もよくある



ジャーンプ！

次にジャンプ台を押していき、変形してジャンプだ

まずは、ブロックを押していって、穴を埋める。敵には気をつけるべし

©JAPAN SYSTEM SUPPLY



コンピュータエンターテインメントソフトウェア・アカデミー大賞

CESA大賞'96

●主催：社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA)
●特別協賛：NTT

あなたの投票で大賞が決まる。

'96年国内販売されたコンピュータエンターテインメントソフトウェアの最優秀賞が選考されます。

ノミネート作品一覧(計20部門) ※50音順

ゲームジャンル別賞

アクション・ゲーム賞部門
- スーパーマリオ64(N64)任天堂
- NiGHTS(SS)セガ・エンタープライゼス
- パラッパラッパー(PS)ソニー・コンピュータエンタテインメント

スポーツ・ゲーム賞部門
- 実況パワフルプロ野球3(SFC)コナミ
- スマッシュコート(PS)ナムコ
- デカスリート(SS)セガ・エンタープライゼス
- ワールドスタジアムEX(PS)ナムコ

RPG賞部門
- スーパーファミコンドラゴンクエストⅢそして伝説へ…(SFC)エニックス
- ポケットモンスター(GB)任天堂
- ポポロクロイス物語(PS)ソニー・コンピュータエンタテインメント

シミュレーション・ゲーム賞部門
- Jリーグ プロサッカークラブを作ろう!(SS)セガ・エンタープライゼス
- ダービースタリオン96(SFC)アスキー
- 牧場物語(SFC)ビクターインタラクティブソフトウエア

パズル・ゲーム賞部門
- パズル・ボブル2(PS)タイトー
- ぷよぷよ通・決定盤(PS)コンパイル
- マジカルドロップ2(SFC)データイースト

アドベンチャー・ゲーム賞部門
- サクラ大戦(SS)セガ・エンタープライゼス
- バイオハザード(PS)カプコン
- ポリスノーツ(PS)コナミ

ドライビング・ゲーム賞部門
- ウエーブレース64(N64)任天堂
- マリオカート64(N64)任天堂
- レイジレーサー(PS)ナムコ

シューティング・ゲーム賞部門
- 機動戦士ガンダム外伝Ⅱ蒼を受け継ぐ者(SS)バンダイ
- バーチャコップ2(SS)セガ・エンタープライゼス
- パンツァードラグーンツヴァイ(SS)セガ・エンタープライゼス

テーブル・ゲーム賞部門
- アイドル雀士スーチーパイⅡ(SS)ジャレコ
- DX人生ゲーム(PS)タカラ
- 桃太郎電鉄HAPPY(SFC)ハドソン

格闘・ゲーム賞部門
- ソウルエッジ(PS)ナムコ
- 鉄拳2(PS)ナムコ
- FIGHTERS MEGAMiX (SS)セガ・エンタープライゼス

エデュケーション・ゲーム賞部門
- ゲーム日本史 革命児ー織田信長(Win95)光栄
- TEOーもうひとつの地球ーフィンフィン(Win95)富士通
- ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅(PS)メディアクエスト

バラエティ・ゲーム賞部門
- アクアノートの休日 MEMORIES OF SUMMER 1996(PS)アートディンク
- 太陽のしっぽ(PS)アートディンク
- ナムコミュージアム シリーズ(PS)ナムコ

部門別賞

監督賞部門
- サクラ大戦(SS)セガ・エンタープライゼス
- スーパーマリオ64(N64)任天堂
- バイオハザード(PS)カプコン

プログラミング賞部門
- ウエーブレース64(N64)任天堂
- スーパーマリオ64(N64)任天堂
- NiGHTS(SS)セガ・エンタープライゼス

シナリオ賞部門
- スーパーファミコンドラゴンクエストⅢそして伝説へ…(SFC)エニックス
- バイオハザード(PS)カプコン
- ポリスノーツ(PS)コナミ

グラフィック賞部門
- ソウルエッジ(PS)ナムコ
- NiGHTS(SS)セガ・エンタープライゼス
- バイオハザード(PS)カプコン

サウンド賞部門
- ソウルエッジ(PS)ナムコ
- NiGHTS(SS)セガ・エンタープライゼス
- パラッパラッパー(PS)ソニー・コンピュータエンタテインメント

メインキャラクター賞部門
- サクラ大戦(SS)セガ・エンタープライゼス
- スーパーマリオ64(N64)任天堂
- パラッパラッパー(PS)ソニー・コンピュータエンタテインメント

サブキャラクター賞部門
- サクラ大戦(SS)セガ・エンタープライゼス
- ときめきメモリアル～forever with you～(SS)コナミ
- パラッパラッパー(PS)ソニー・コンピュータエンタテインメント

作品賞

CESA大賞
●ゲームジャンル別賞にノミネートされたすべての作品の中から1作品

※PS(プレイステーション)・SS(セガサターン)・N64(NINTENDO64)・SFC(スーパーファミコン)・GB(ゲームボーイ)・Win(Windows)

●**投票期間**／1997年2月20日(木)から3月24日(月) 到着分有効
●**投票方法**／ノミネート作品の中から1作品ずつを選んで以下の方法で投票してください。
A.Fax投票：お近くのゲームソフト販売店に設置してある投票用紙(チラシ)を使用してFaxにて投票してください。 Fax No.03-5353-7222
また、ご自宅のFaxより、右記の番号に電話し、投票用紙と投票案内を取り出すことができます。
B.インターネットWEBサイト投票：右記のCESAホームページにアクセスし、投票してください。
NTTの協力によりWWWホームページにおいてノミネート作品の紹介をしております。 http://www.wnn.or.jp/wnn-g
●**注意!**／おひとり1回の投票のみ有効です。また、投票用紙をコピーして使用する際には拡大や縮小をせず、必ず原寸(A4)でFax送信してください。
●**発表**／4月4日(金)「東京ゲームショウ'97春」会場内特設ステージ「CESA大賞授賞式」にて発表。

●**取り出し専用番号**
03-5353-7223

●**アクセスURL**
http://www.nttls.co.jp/cesa/

投票者全員の中から抽選で豪華商品が当たる!

こりゃすごい!ゲームレアお宝グッズ!デジタルカメラなどが当たる。



●投票者全員の中から抽選で、
- ノミネート作品にちなんだ超レアお宝グッズ……38名
- CESA「東京ゲームショウ'97春」開催記念オリジナルグッズ……100名
- EPSONデジタルカメラ カラリオ CP-200……10名
- 「東京ゲームショウ＆CESA大賞発表授賞式入場券」
  4月4日(金)午後1時30分～有明・東京ビッグサイト……100名

※当選者の発表は、発送をもってかえさせていただきます。

東京ゲームショウ'97春

4月4日「東京ゲームショウ'97春」特別招待日にてCESA大賞発表!!

※4月4日は特別招待日のため、一般の方のご入場はできません。
●1997年4月
5日(土)・6日(日)〈午前10時より午後5時〉
会場：東京ビッグサイト
●入場料：前売800円・当日1,000円(税込)※小学生以下無料





郵便局

いよいよ来年は、長野で冬季オリンピック。今回は日本で行われたスポーツ大会の歴史だよ。

TIME TRAVEL

1964 ★東京オリンピック



アジアで初めてのオリンピックとして、94カ国を迎えて開催された。
1964年9月9日発行
第18回オリンピック競技大会記念
〈聖火台と競技人物〉

1972 ★札幌オリンピック冬季大会



第11回の当大会では、スキーのジャンプ競技で日本選手が大活躍した。
1972年2月3日発行
札幌オリンピック冬季大会記念〈スキー滑降〉

1985 ★ユニバーシアード



1957年創立の国際大学スポーツ連盟が主催する、学生の総合競技大会。
1985年8月24日発行
ユニバーシアード神戸大会記念〈体操〉

1991 ★世界陸上競技選手権大会

陸上各競技の世界一を競う大会として、1983年に初めて開催された。
1991年8月23日発行
第3回世界陸上競技選手権東京大会記念
〈走り高跳び〉

1993 ★世界ベテランズ陸上競技選手権大会



男子40歳・女子35歳以上の選手を対象にした、国際陸上競技大会。
1993年10月7日発行
第10回世界ベテランズ陸上競技選手権宮崎大会記念
〈ランナーとフェニックス〉

1994 ★アジア競技大会



アジア諸国の総合スポーツ大会。他にはない珍しい競技も行われる。
1994年9月30日発行
第12回アジア競技大会広島記念〈セパタクロー〉

1997

1998年2月、長野県の1市2町2村を舞台に行われる第18回冬季オリンピック競技大会。今回の切手で集められた寄附金は、その準備や運営のための資金にあてられるんだよ。



〈エンブレムと競技〉　〈スノーレッツ〉
長野オリンピック冬季競技大会
（寄附金付）

札幌大会以来、日本では26年ぶりの開催となる『長野オリンピック冬季競技大会（寄附金付）』の切手が2月7日にでたよ。

ワクワク切手塾 レッスン7

「ふみの日切手デザインコンクール」

作品募集中！

平成9年7月23日発行予定の「ふみの日にちなむ郵便切手」の原画に、キミの描いた絵が選ばれるかもしれないよ！ぜひ、応募してみよう。

■テーマ／『わたしのグリーティング』
グリーティングとは、「ごあいさつ」のこと。誕生日やクリスマスなど、特別な思いをこめた手紙にふさわしい切手の図柄を自由に考えよう。

■応募作品のきまり
①絵画、写真、切り絵、版画などの平面作品で未発表のもの。②縦260mm・横210mmの用紙の中央に、縦200mm・横150mmの縦長画面（横長画面は不可）で作品をつくる。用紙が薄い場合は、厚さ1mm程度の台紙に貼ること。③作品裏面中央に、応募部門名（16歳未満は「ジュニア部門」）／氏名／年齢／性別／電話番号／住所／学校名を明記する。

■応募先
〒100-90 郵政省「ふみの日切手デザインコンクール事務局」あて

■応募作品受付期間
平成9年1月6日（月）〜3月25日（火）〈当日消印有効〉

●詳しいことは近くの郵便局で聞いてみよう。また、募集要綱はインターネットで見ることもできるよ。郵政省ホームページアドレス（http://www.mpt.go.jp/contest）

今回のコースはショートカットが決め手！

High Performance Technic ▶ マリオカート64

ハイ パフォーマンス テクニック



前回をしのぐ応募数、そして1分を切るタイムが続出。その頂点たる10人を紹介しよう。

左のページで誌上リプレイ敢行！

入賞おめでとう！ 第2ラウンド・1位～10位までのプロフィール

順位	出身地／名前	ベストタイム／ベストラップ	使用キャラ	獲得ポイント	編集部コメント
1位	神奈川県／大久保哲クン	00′52″50／00′17″43	キノピオ	30	見事なショートカットで、ただ一人52秒台に突入した大久保クン。文句なしの第1位だ！
2位	愛知県／中川裕クン	00′53″11／00′17″60	キノピオ	23	3周め・第3コーナーでの、ミニターボ不発がちょっと痛い？ しかしこのタイムは立派の一言
3位	東京都／君塚龍喜クン	00′53″14／00′17″64	ピーチ	18	君塚クンは少数派のピーチ使い。堂々たるタイムで、キノピオやヨッシーと互角に渡りあったぞ
4位	三重県／小西優司クン	00′53″49／00′17″61	キノピオ	14	第2～第3コーナーの間を、ジャンプでピョンピョンと通過するユニークな走法を試みてくれた
5位	埼玉県／広江祐太クン	00′53″56／00′17″82	キノピオ	11	広江クンは炎のドリフト野郎。第1～第2コーナーを、ほとんど流しっぱなしで駆け抜ける！
6位	福岡県／片渕孝一クン	00′53″69／00′17″80	ピーチ	8	コーナーごとのふくらみを押さえて、もっとインを攻め込めば52秒台は目前だ。次回が期待される
7位	茨城県／平井健夫クン	00′53″88／00′17″85	ヨッシー	6	暴れるカートを、強引にねじ伏せるような迫力が感じられる平井クンの走り。魅せてくれるぜ！
7位	新潟県／太田直哉クン	00′53″88／00′17″87	ヨッシー	6	太田クンは平井クンとまったく同じタイムをたたき出してくれた。よって、今回は7位が2人存在
9位	千葉県／中田直輝クン	00′53″95／00′17″81	キノピオ	3	10人の中で、唯一視点をロングに切り換えてプレイしていた中田クン。危なげのない走りが特徴だ
10位	東京都／石原邦明クン	00′54″37／00′17″87	ピーチ	2	最終コーナーのイン側をショートカットして、コース復帰後に直線ドリフトを試みていたぞ

第2ラウンド マリオサーキット

1位は52秒台突入！

神奈川県の大久保哲クン

ベストタイム	ベストラップ
00′52″50	00′17″43

ここマリオサーキットでは、1ラップあたり約9秒ものタイムを短縮できる「壁越えショートカット」が定番テクニックとなった。かなり大胆なショートカットなので、この方法を使って出したタイムを、邪道と思う人もいるだろう。実は、編集部でも認めるかどうかについてはかなりモメたのだ。その結果、この走り方でもリプレイが可能であるという理由から、これを正規のテクニックとした。

今回の上位10名は左の表に示したとおり。そして1位は、ただひとり52秒台をマークした、神奈川県の大久保哲クンだ。なお左のページで、「壁越えショートカット」のやり方を交えつつ、彼の走りを再現しているぞ。

第2ラウンド終了時点でのランキングリスト

順位	出身地／名前	獲得ポイント	順位	出身地／名前	獲得ポイント
1位	埼玉県／宮本忠明クン	30	11位	岡山県／清水直樹クン	8
1位	神奈川県／大久保哲クン	30	11位	福岡県／片渕孝一クン	8
3位	神奈川県／三須健太郎クン	23	13位	大阪府／武中誠クン	6
3位	愛知県／中川裕クン	23	13位	茨城県／平井健夫クン	6
5位	宮城県／阿部光クン	18	13位	新潟県／太田直哉クン	6
5位	東京都／君塚龍喜クン	18	16位	東京都／和田秀雄クン	4
7位	岡山県／萬成護クン	14	17位	東京都／佐藤一隆クン	3
7位	三重県／小西優司クン	14	17位	千葉県／中田直輝クン	3
9位	広島県／美藤能クン	11	19位	愛知県／平山豊隆クン	2
9位	埼玉県／広江祐太クン	11	19位	東京都／石原邦明クン	2

ポイントランキング

ここまでの総合ポイントを発表 なんと1位が2人!?

ハイパフォーマンステクニック『マリオカート64』は、全4ラウンドの総合ポイント制。各ラウンドの1位～10位に所定のポイントが与えられ、第4ラウンドの終了後にポイントを累計する方式だ。なお、各順位ごとのポイントについては左上の表を見てほしい。

それでは、ここまでの累計ランキングをチェックしてみよう。左の表のとおり、第1ラウンドと第2ラウンドの両方に入賞した人が一人もいないため、1位以下ほとんどの順位に同ポイントで2人～3人がランクインしている。

栄冠はだれの手に？



◎総合優勝の座を勝ち取るのは、もしかしたらキミかもしれないぞ

まだ応募していないキミにも、入賞のチャンス！

現在のランキング状況だと、これまでノーポイントの人や、これから本コーナーに応募する人にも、今後入賞できる可能性は十分あるぞ。いいタイムが出たら、ランキングの逆転をねらってすぐに応募せよ。

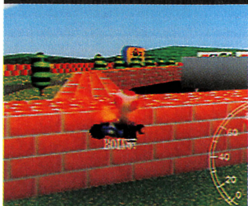
©Nintendo

誌上リプレイ

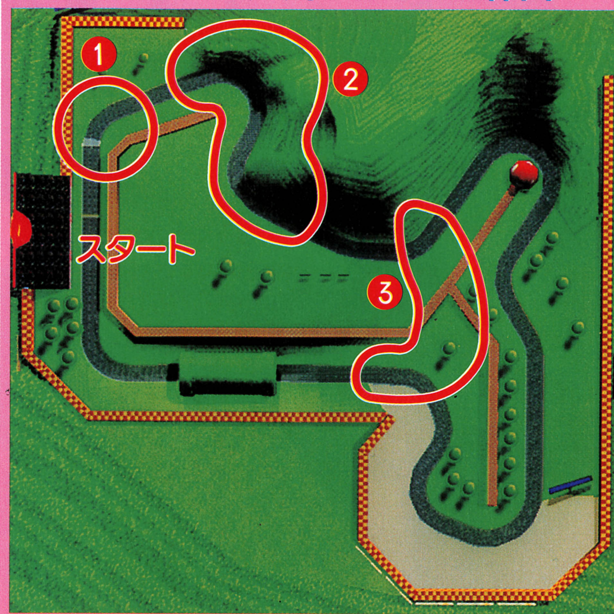
大久保クンの速さの秘密を解析！ ショートカットをさらに短く決める

ここからは、今回の覇者である大久保クンの走りを見ていこう。ショートカットルートを小さく回ることが、効果的なタイムの短縮に役立っている。なお、下にあげた各エリアの番号は、コース全体図の番号に対応させたものだ。

見事なショートカット



⬆このような角度で壁にアプローチ。安定した操作テクニック



①第1コーナー 周回数に応じて、適切な走行テクニックを選ぶ

1周めでは、ロケットスタート&ミニターボでグリーンをショートカット。2周め以降はコーナーのインを攻めつつ、ミニターボを使っている。

⬇わざとグリーンに入って、走行距離を短縮している

1周めでは

2周め以降



⬆インギリギリをキープしながら、ミニターボでダッシュ

②第2～第3コーナー ショートカットしつつカートの向きを変える

第2コーナーは、わざとイン側にコースアウトして、グリーンにある壁ギリギリをドリフト走行。ここでのスピードダウンを防ぐために、途中でミニターボを1回使っているぞ。そしてグリーンから抜け出す直前に、Rトリガーを押すと同時に3Dスティックを左に倒して、カートを第3コーナーの方向へ向けている。これをきっかけにドリフトを開始し、コーナー進入後にミニターボを発動！

コースにとらわれず最短距離を激走



⬆ドリフトしつつ、2つのコーナーを最短ラインで結ぶイメージだ

③壁越えショートカット クイックに回り込み少しでも距離を短縮

イン側ギリギリを走行して、第4コーナーに進入したら、ダッシュキノコを使っている。このあとすぐに右へハンドルを切って、コースから外れる直前にジャンプ。これで「壁越えショートカット」を行うわけだが、大久保クンの場合、壁を越えるポイントをなるべく右側に寄せている。これがクイックな回り込みの秘けつだ。着地後はミニターボをかけてコースへ復帰。

⬇第4コーナーでダッシュキノコを使ったら、コースを無視して右の壁へ…



壁への突入はココから！

⬆壁が直角につながっているポイントから、さらに右側をねらって突入だ！





⬆壁を越えて着地。すぐさまドリフトを開始

⬇コースに復帰したら、ミニターボで再び加速する



第4ラウンド

今度のコースは スペシャルカップ ヒュ～ドロいけ

任天堂公認最速タイム 01'52"49

第4ラウンドの開催コースは、スペシャルカップのヒュ～ドロいけ。小細工のできないテクニカルコースで勝負！

では、応募要項を説明しよう。応募はVHSテープのみで、走行は必ずテープの最初に録画してくれ。走行データはリプレイを使うと便利だぞ。なお、画面表示はスピードメーターを出した状態にしておくこと。応募の際には、キミの住所・氏名・年齢・電話番号・コース名とタイム・そして3位以上に入賞した場合にほしいソフト（N64、SFC、GB）を第3希望まで記入した用紙を同封してくれ。あて先は、**〒980 仙台市青葉区二日町6-7 TIM ファミマガ64 ハイパフォーマンステクニック係**まで。今回の締め切りは3月5日必着だ。なお、テープは返却できないことを了解してほしい。

ヒュ～ドロいけ・コース全体図



能力の高い選手の作り方を、「実況Jリーグパーフェクトストライカー」で発見だ！

超ウルトラ技（テクニック）



有名外国人選手を作る

実況Jリーグ パーフェクトストライカー
長崎県／川添貴文クン

世界の一流プレイヤーを、Jリーグで活躍させることができる、ビッグな技を教えよう。

まず、オプションの選手作成画面を出す。そして、左の表に示したようにポジション、名前、顔を入力しよう。すると、トータル能力値が90前後という、強力な選手を作ることができるぞ。これは、実際の有名外国人選手をモデルにして作られた選手だ。なお、作った選手はトレードすれば使えるようになる。また、表中の□はスペースを表す。

有名外国人選手一覧表

ポジション	名前	顔
G K	□□カンポス	
D F	□□デサイー	
D F	□□ザマー	
D F	□R・カルロス	
D F	□□イエロ	
D F	□マルディニ	
M F	□□ジーコ	
FW兼MF	D・マラドーナ	
FW兼MF	□R・バッジョ	
FW兼MF	□バルデラマ	
FW兼MF	□ガスコイン	
FW兼MF	□□クライフ	
F W	バティストゥータ	
F W	サビチェビッチ	
F W	□□ウェア	
F W	□クリンスマン	
F W	□□□ペレ	

⬆左の表のように入力して、マラドーナを作った。能力値はとても高いぞ！

⬆アントラーズの長谷川とトレード。これで、マラドーナを試合に出せる



⬅彼のシュートはキーパーも反応できない。これがワールドクラスの実力だ



有名選手の作り方

上で紹介した以外にも、実は能力の高い選手を作ることができます。ここでは、そのコツを教えましょう。1つめが、名前の入力です。名前が2文字なら、名前の前にスペースを3つ入れます。同じように、名前が3、4文字ならスペースを2つ、5、6文字ならスペースを1つ、7、8文字ならスペースはなしとします。2つめが、選手の顔です。必ずしも、実在の選手そっくりな顔がある訳ではないので、雰囲気の似ている顔を選びましょう。能力の高い選手を発見した場合は、ぜひ編集部にハガキかFAXで送って下さいネ。

⬆意外に悩むのが選手の顔。実在の選手とは、あまり似ていない場合もある



⬆名前が7文字なので、名前の前にスペースを入れないで入力する



4つの隠し機能が追加

ボンバーマンビーダマン

神奈川県／高橋直クン

1つめはスペシャルモード。ノーマルモードでチャンピオンビーダーになると、タイトル画面の音楽とビーダマンの色が変わり、このモードを選べるぞ。

2つめはサバイバルモード。これは、ノーマルモードでスーパービーダーになると選べる。このモードは、ノーマルモードの全100面に連続で挑戦するもので、1回でもパーフェクトを逃すとゲームオーバーになる。

3つめはトライ回数が無限。ノーマルモードでハイパービーダーになると、オプションでトライ回数を無限に設定できるぞ。

4つめは記念ゲーム。ノーマルモードで100回判定をもらうまでプレイすると、タイトル画面の「？？？？」という項目で選べる。これは、ビー玉の速度が通常の2倍になるゲームだ。

スペシャルモード



ノーマルモードで8500点以上を取り、チャンピオンビーダーになる



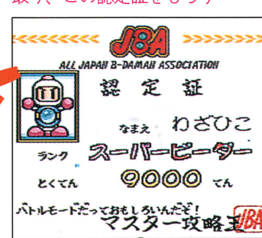
スペシャルモードが選択可能。内容は、プレイしてのお楽しみ

ミスは許されない



何面までクリアできたかが、最高記録として表示されるぞ

サバイバルモード

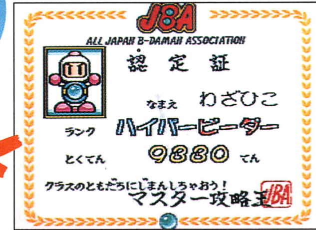


ノーマルモードで9000点以上を取り、この認定証をもらう



タイトル画面でサバイバルが選べるようになっている。このモードでは…

トライ回数が無限



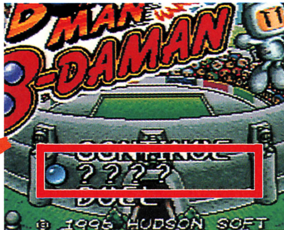
ノーマルモードで9250点以上を取り、ハイパービーダーになろう

クリアまで練習できる



オプションでトライ回数を無限に設定。練習に最適

記念ゲーム



ノーマルモードで100回判定をもらうと、「？？？？」を選べるように



「？？？？」は、ビー玉の速度が2倍になる、記念ゲームだ



装備できる技を増やせる

スーパーチャイニーズファイターGB

福島県／富澤晶浩クン

通常、最高で3つしか装備できない追加装備技を、5つすべて装備することができるようになるウル技を伝授しよう。

タイトル画面で、十字ボタンの下とⒶを押しながら、スタートを押してゲームモード選択画面に切り替えよう。入力に成功すると、「やったあ！」と声がするぞ。このあと、サーキットモードかタイセンモードを選び、自キャラを選択すると、追加装備技を5種類装備できるようになっているのだ。このウル技を使えば、多くの必殺技を出せるようになるので、攻撃のバリエーションが増えるぞ。

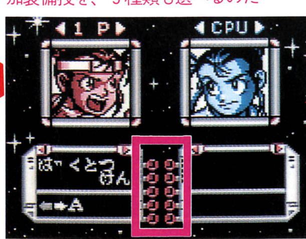
十字ボタンの下とⒶを押しながら、スタートを押す



タイトル画面で、右のようにコマンドを入力。成功すると、声がするぞ



ゲームモード選択画面で、サーキットモードかタイセンモードを選ぼう



最大3種類までしか選べないはずの追加装備技を、5種類も選べるのだ



写真のようにいろいろな技を出せるので、多彩な攻撃でプレイしてみよう

©KONAMI・HUDSON SOFT・カルチャーブレーン　※ビーダマンは(株)タカラの商品です

ニンテンドウ64 銅

スリップストリームで加速

マリオカート64　岐阜県／兼松佑治クン

まず、タイムアタック以外のモードを選んでレースを始める。そしてカートを最高スピードに上げてから、ほかのカートのうしろにピッタリとついてみよう。すると排気ガスの形が変わって、さらにスピードがアップするぞ。

前を走っているカートのうしろに、ぴったり接近しよう

ひっぱられるようにスピードが伸びる。この現象をスリップストリームと呼び、実際のレースでも使われるぞ

ちょっとだけ加速

ニンテンドウ64 銅

カンタン打撃育成

超空間ナイター プロ野球キング　徳島県／喜多條智クン

まずオープン戦かペナント戦のゲーム設定で、打撃カーソルをロックオンにする。このあと試合を中断して、育成モードの打撃練習を始めると、なぜか打撃カーソルがロックオンのままで、打ちやすくなっているぞ。

ゲーム設定で、打撃カーソルをロックオンに変更してから…

タイムをかけて「試合やめる」を選択する

カーソルがボールを追う。打ちまくって打撃育成せよ

ニンテンドウ64 銀

隠しコマンド2連発

実況Jリーグ パーフェクトストライカー　東京都／サンキュークン

1つめは、選手がゆかいな姿になるコマンドだ。タイトル画面で、Cボタンユニットを使い、上、上、下、下、左、右、左、右と入力してからB、A、Z+スタートと入力しよう。このとき、"ドカン"という声がしたら入力は成功。なお、コマンド中の+は同時に押すことを表す。そのあと、どのモードでもいいからゲームを始めると、フィールドにいるすべての選手が、頭の大きい姿になってしまうのだ。

2つめは、強力なクラブを使えるコマンド。タイトル画面で十字キーを使い、上、L、上、L、下、L、下、L、左、R、右、R、左、R、右、R、B、A、Z+スタートと入力する。このとき「すごすぎる」と声がしたら入力は成功だ。そのあと、プレシーズンマッチとPK戦のモードで、新たにジャパンドリームス、ワールドドリームス、ワールドスターズの3つの隠しクラブを使えるようになるぞ。

入力はこの画面

2つのコマンドは、あせらずにゆっくり入力しても成功するぞ

デカ頭に変身

Cボタンユニットで上、上、下、下、左、右、左、右と入力してからB、A、Z+スタートと入力する

で、でけぇ!

どのモードでもいいからゲームを始めると、選手全員この姿になる

ゴールを決めたあとのシーンも、なにか異様な雰囲気になってしまうな…

隠しクラブ登場

十字キーを使って上、L、上、L、下、L、下、L、左、R、左、R、右、R、右、R、B、A、Z+スタートと入力する

3つの隠しクラブを選べる

これらのクラブを使えば、キーパーを軽くあしらうこともできるぞ

どのクラブも、プレシーズンマッチとPK戦のモードで使用可能だ

みんなの伝言板

ときめきメモリアル～伝説の樹の下で～　どうしてすぐにつきあいが悪くなるの。ワガママな女の子ばかりだ！（滋賀県／森田久美子クン・17歳）

ヨッシーのパネポン　『パネルでポン』はマリオなどのキャラに代わっても全然うれしくないです。やっぱり、リップやシャーベットのようなかわいさが大切なのではないでしょうか、と勝手に決めるわたし（兵庫県／谷大佑クン・15歳）。

スーパーマリオ64　いいところでミスると、ちょっとムカツクゲームです。でも、完全クリアしてもあきないから、いいか（神奈川県／小橋哲也クン・13歳）。

モグラ～ニャ　なかなか頭を使うこのゲーム、息子に教わりながら進行中です（広島県／武部智恵美さん・30歳）。

©Nintendo・Genki CO.,LTD.／Imagineer CO.,LTD.（社）日本野球機構、プロ野球12球団公認ゲーム・KONAMI

超ウルトラ技

次号のファミマガ64は、3月7日（第1金曜）発売です。

スーパーファミコン　銅

キャラの性格を変える

ウィザードリィ・外伝IV～胎魔の鼓動～

京都府／ドゥーギルハンタークン

サイオニックの魔法「イハロン」で性格を変える方法だ。「イハロン」を、年齢が19歳以下で、特性値がすべて上限まで達しているキャラに使う。すると「せいかくを　かえる」という項目が現れるぞ。これを選ぶと、キャラの性格をランダムに変えることができるのだ。なお特性値の上限については、種族別にまとめた下の表を参照してほしい。ちなみに「イハロン」は通常、キャラの特性値を上昇させたり、年齢を若返らせたりする効果のみを持っている。

キャラクタ特性値の上限表（種族別）

能力＼種族	人間	エルフ	ドワーフ	ノーム	ホビット	フェアリー	ドラコン	リズマン	ムーク	フェルパー	ラウルフ
力	19	18	21	20	18	15	20	22	20	17	18
知恵	18	20	16	17	17	21	17	15	20	20	16
信仰心	18	20	20	23	16	16	16	15	16	17	22
生命力	19	17	22	20	19	16	22	24	20	17	20
すばやさ	18	19	17	16	20	24	18	19	17	22	18
運	18	19	17	17	21	21	18	17	18	20	19

普通なら絶対に作れない、N（中立）のロードになったぞ

「イハロン」使用後



「イハロン」を使うキャラを用意。ちなみに「G-Lor」とは善のロードを表す

ゲームボーイ　銅

ライフとコインを増やす

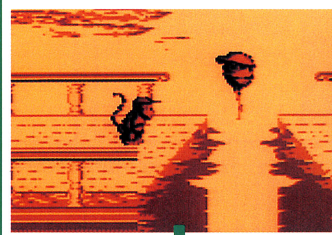
ドンキーコングランド

奈良県／木下大輔クン

まず、エリア1「かいぞくせんバッドクルール」のパイレーツパニックを始めて、最初のボーナスバレルのあるところまで右に移動する。この前後にバナナコインとライフバルーンがあるので、2つとも取ってから、ボーナスバレルに入ってボーナスステージへ行こう。このあと、ボーナスステージから出ると、取ったはずのバナナコインとライフバルーンが、また出現するのだ。これを繰り返すと、好きなだけバナナコインとライフの数を増やせるぞ。

パイレーツパニックを始める

最初のボーナスバレルの右側にある、このライフバルーンを取っておく





左側に少し引き返して、ボーナスステージをクリアしよう

ボーナスステージを出ると、ライフバルーンがまた手に入るぞ



スーパーファミコン　銅

コード入力でいろいろお得

スーパードンキーコング3

茨城県／DDクン

まず、ファイル選択画面で、L、R、R、L、R、L、R、R、L、R、L、Rの順に入力する。このあと、ファイル名の部分にコードを入力できるので、左の表のコードを入力すると、それぞれの効果が現れるぞ。このうち、「LIVES」、「COLOR」、「MERRY」、「ASAVE」の4つは、コード入力後に好きなファイルでゲームを始めると、効果が現れる。また、「HARDR」と「TUFST」のコードを入力した場合は、新規ファイルでゲームを始めればOKだ。

ファイルを選んでゲームを始めると、このとおり。気楽にプレイできるね

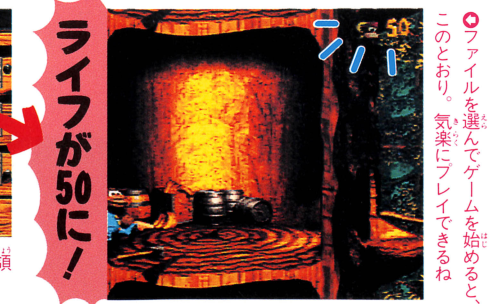
ファイル選択画面でL、R、R、L、R、L、R、R、L、R、L、Rの順にコマンドを入力する

コード入力一覧表

コード	効果
LIVES	ライフの残り数が50の状態で始められる
MUSIC	ゲーム中の音楽を聴ける
COLOR	ディクシーとディンキーの色が変化する
MERRY	ボーナスステージの星が鈴に、バナナがプレゼントに変化する
ERASE	ランキングデータを消せる
ASAVE	コースをクリアしたときに、自動的にセーブされる
HARDR	コース内のDKバレルの数が減り、難易度が上がる
TUFST	コース内のDKバレルとコンティニューバレルがなくなる。ただし、コーススタート時には必ず相棒が復活するようになる



ここで、ファイル名入力と同じ要領で、「LIVES」と入力してみよう



©1996 by Sir-tech Software,Inc.All rights reserved.Wizardry is a registered trademark of Sir-tech Software,Inc. Wizardry is a series of copyrighted programs licensed to ASCII Corporation by Sir-tech Software,Inc.Modifications for the SUPER FAMICOM format Throb of the Demon's heart : Copyright©1996 by ASCII Corporation.All rights reserved.

みんなの伝言板

キミのハガキだ！ **その①** ゲームショップでバーチャルボーイソフトの値段を見てビックリ。なんと98円!! ジュースよりも安い…（埼玉県／池田明大さん・23歳）。**その②** 「RGBマニアック」に、チャティーがいなくなって残念だ（福島県／半沢淳クン・15歳）。**その③** 「RGBマニアック」が今一番おもしろい記事です。注目すべき新作がないから（長野県／林伸一クン・18歳）。**その④** やっぱりN64を買わないとファミマガ64についていけなくなるのかな…（和歌山県／清水博章クン・13歳）。**その⑤** 「みんなの伝言板」を読むと、最近はおじさん、おばさんが多くなったな〜、と感じる。とってもうれしい／（神奈川県／泉明子さん・40歳）。

木コイン

貴重品を確保

ニンテンドウ64

マリオカート64
長崎県／長峰悠介クン

1位を追撃する「トゲゾーのこうら」の入手方法だ。まず1つめ。ルイージサーキットの2周め以降に出現する、ルイージの描かれた気球についているアイテムボックスを取ればOK。次に2つめ。ノコノコビーチ後半の、一番大きなジャンプ台でダッシュキノコを使って跳ぶ。そして、山の頂上に浮かんでいるアイテムボックスを取るのだ。

ルイージサーキット

2周め以降で、気球にくっついたアイテムボックスを取ろう

ノコノコビーチ

山の頂上に浮いている、アイテムボックスを取るのだ

カートが押し戻される

ニンテンドウ64

マリオカート64
広島県／Y.Aクン

ダッシュゾーンにバックして入り、押し戻されてしまうお笑い技だ。
ピーチサーキットかドンキージャングルパークにある、ダッシュゾーンの前に来たらスピンターンで反転する。そして、そのままバックしながらダッシュゾーンに進入しよう。すると、なぜかカートが強く押し戻されてしまうぞ。

ダッシュゾーンの手前まで来たら、スピンターンしてバック開始



バックのままでダッシュゾーンに乗ろう

なぜか、押し戻されてしまったのだ

耐久度を回復

スーパーファミコン

ミニ四駆シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!!
神奈川県／長坂保宏クン

タイヤやギヤーの耐久度バーが減ってきたら、メンテナンス画面でタイヤなら汚れ取り、ギヤーならグリスアップを何度も繰り返そう。すると、耐久度が回復していき、新品と同じ状態にすることができるぞ。

消耗しても、グリスアップを繰り返せば…

耐久度が復活して、新品同様にできるのだ

怒りのマーク

ニンテンドウ64

実況Jリーグ パーフェクトストライカー
東京都／ファントムクン

選手の感情を知ることができるぞ。試合中にだれかがファールされたら、メンバーセレクト画面で調子を表すマークを見てみよう。すると、ファールされた選手のマークが、怒った顔になっているのだ。

おおっと、ビスマルクがファールをされてしまった

や、やばい…

メンバーセレクト画面を見ると、怒ってる

暗やみのテレサ

ニンテンドウ64

スーパーマリオ64
兵庫県／畑光敏クン

まず、2階へ行く扉を開けてから、「さむいさむいマウンテン」がある部屋に行き、テレサの声を聞く。そのあと、裏庭へ行く扉を開けると、なぜか暗やみの中にテレサがいるのだ。



「さむいさむいマウンテン」のある部屋へ行き、テレサの声を聞いておく

中庭へ行く扉を開けると、テレサがいる

あ！

レースを省略

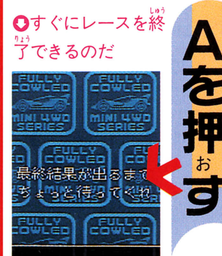
スーパーファミコン

ミニ四駆シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!!
岩手県／軽量化命クン

レース中、自分のマシンがコースアウトしたらAを押そう。すると、そのあとのレースを省略して、レース結果の画面を出すことができるのだ。

コースアウト後、右のようにする

Aを押す



すぐにレースを終了できるのだ

3方向弾を撃つ

スーパーファミコン

ボンバーマンビーダマン
広島県／和田靖正クン

バトルモードでできる、起死回生の攻撃方法だ。バトルモードを始めたら、敵のビー玉を撃たずに、敵のビー玉にわざと当たろう。3回当たったあとに自キャラがビー玉を撃つと、1回だけ3方向に発射することができるのだ。

ビー玉を撃たずに、わざと敵のビー玉に3回当たろう。じっとガマンだ

ビー玉を撃つと、3方向に発射できる！ 1回限りだけどね

落とし穴に落ちない

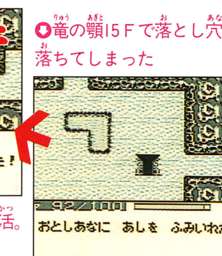
ゲームボーイ

不思議のダンジョン 風来のシレンGB〜月影村の怪物〜
青森県／さすがクン

竜の顎の15Fまで進み、落とし穴に落ちよう。すると、通常は下の階に落ちてしまうのだが、この階では落とし穴の中からシレンが現れて、落ちずにすむのだ。ただし、ダメージのほうは通常どおり受けてしまうぞ。

竜の顎15Fで落とし穴に落ちてしまった

ニョキニョキ



穴の中からシレンが復活。はい上がってきたのか？

©Nintendo・こしたてつひろ／小学館／テレビ東京／ASCII Corp.・KONAMI・HUDSON SOFT ※ミニ四駆はタミヤの登録商標です ※ビーダマンは(株)タカラの商品です

超ウルトラ技

●この号のウル技に関する質問は、休日を除く月曜から金曜の午後4〜6時（☎022-213-7555）にお願い致します。

対戦中に変更

スーパーファミコン
ストリートファイターZERO2
福島県／斎藤隆クン

バーサスモードをプレイしているときに、スタートを押してからセレクトを押そう。すると、オプションモードのボタン配置画面に切り替わり、ボタンの設定を変更できるのだ。

↓オプションモードに切り替わり、ボタン配置ができるのだ

Option Mode

CPS FIGHTER

↑いつでもいいからスタートを押してから、セレクトを押す

スーパー挑発

スーパーファミコン
ストリートファイターZERO2
千葉県／曲がれ！クン

ダンのスーパーコンボゲージがレベル1以上になったら、下、右下、右、下、右下、右＋セレクトと入力しよう。すると、連続で挑発しまくるぞ。なお、コマンドは右向きのときのもの、＋は同時押しを表す。

↓スーパーコンボのように光が集まり…

オラオラ、オラオラ…

↑これでもかと言わんばかりに挑発しまくる。しかし、それだけの技だ

挑発を選べる

スーパーファミコン
ストリートファイターZERO2
新潟県／長谷川謙治クン

ケン、ナッシュ、ベガ、バーディのいずれかで始めて、敵のいる方向の十字ボタンを押しながらセレクトを押す。すると、通常とは違う挑発を出せるぞ。なお、バーディだけは、ガード方向でも違う挑発を出せる。

↓これがベガ様の、通常の挑発ポーズだが…

屈辱を与えろ！

↑こんなポーズも取ることができるのだ

超ウルトラ技大募集！

ウル技を見つけたら、下のハガキの書き方を参考にして、郵便番号、住所、名前（フリガナ）、年齢、電話番号、技の詳しいやり方をはっきり書いて送ってほしい。もし、同じ内容の技が送られてきた場合、ハガキは消印、FAXは通信時刻を見て、一番早く送ってくれた人の技を採用している。ちなみに、新しいゲームの技ほど、採用される可能性がグンと高くなるぞ。採用された人には左のような賞金・賞品を用意している。ガンガン採用していくのでドシドシ投稿するべし！ 待ってるよ。

●技のランクと賞金・賞品●

金コイン	1万円＋ファミマガ64特製記念品
銀コイン	5千円＋ファミマガ64特製記念品
銅コイン	3千円＋ファミマガ64特製記念品
木コイン	千円分の図書券

ハガキ

↓おもて

50円 980-□□
仙台市青葉区一日町6-7
TIMファミマガ64編集部
ウル技係
☆ハード（ニンテンドウ64、スーパーファミコン、ゲームボーイなど）
☆ゲームタイトル

↑うら

・ゆうびんばんごう
・じゅうしょ
・なまえ(フリガナ)
・とし
・でんわばんごう
・技の内容

FAXの場合は24時間OK!!

FAX番号
022-213-7535

必殺技を楽に出す

スーパーファミコン
ストリートファイターZERO2
埼玉県／篠田貴之クン

通常、必殺技を出すには、コマンドを入力してから、最後にボタンを同時に押す。しかし、ボタンを押しながらコマンドを入力し、最後にボタンを放しても必殺技を出せるのだ。これを使えば、ボタンを同時に3つ押すレベル3のスーパーコンボも、楽に出せるぞ。

お手軽だネ

↓ボタンを押しながら、コマンドを入力

↑最後にボタンを放せば、必殺技を出すことができる

入口へ戻れる

スーパーファミコン
ウィザードリィ・外伝Ⅳ〜胎魔の鼓動〜
山梨県／タイマンクン

すぐに練武場の入口に戻れる方法を教えよう。まず練武場で、どこでもいいから3方向を壁に囲まれた袋小路に行く。そして正面の壁に向かって、Xボタンを押すか「しらべる」のコマンドを使おう。すると、練武場の入口にテレポートできるのだ。

↓このように、袋小路になっている場所で壁を調べる

練武場の入口へ

↑練武場の奥でピンチにおちいったときには、この方法で脱出しよう

ウル技のツボ

ウル技を採用されるには、だれよりも早く技を送ることが一番重要です。では、ほぼ同じ時期に同じ技が届いた場合はどうなるでしょう？ その場合、左のポイントが最終的な採用基準となります。ていねいな投稿のほうが、確認作業がやりやすいので、助かります。

採用されやすいウル技投稿の例

❶ていねいな読みやすい文字で書かれている。
❷技のやり方を箇条書きにして、わかりやすく詳しく説明している。
❸文章で説明しにくい難しい技や隠しアイテムのありかなどを、イラストで解説している。

©CAPCOM・1996 by Sir-tech Software,Inc.All rights reserved.Wizardry is a registered trademark of Sir-tech Software,Inc.Wizardry is a series of copyrighted programs licensed to ASCII Corporation by Sir-tech Software,Inc.Modifications for the SUPER FAMICOM format Throb of the Demon's heart : Copyright© 1996 by ASCII Corporation.All rights reserved.

サテラビューステーション

SATELLAVIEW STATION

今後のサウンドリンクも豪華ラインナップ

過去の名作がサウンドリンクゲームになって続々と登場してくるなか、昨年の宮澤賢治生誕百周年にちなんで、SFCの『イーハトーヴォ物語』が放送されるぞ！

BS探偵倶楽部 ～雪に消えた過去～

音声連動（放送中）

人気の『探偵倶楽部』『2』の放送も決定！

前編の捜査が順調に行った人も、そうでない人も中編が待ち遠しいよね。中編以降、ストーリーはいよいよ佳境に突入していく！ 見逃さないようにするために、放送日程を発表するぞ。中編は2月16日～21日の18：00～19：00、25：00～26：00。そして、後編は2月23日～28日の18：00～19：00。なお、後編だけは「食」のため、データの放送ができないので、同日再放送はないことに注意しよう。



一見何もないような草むらだが…

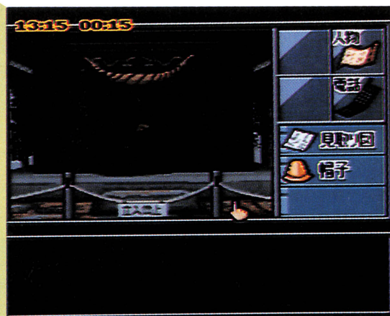


中編で最初に捜査する幽牙堂だぞ

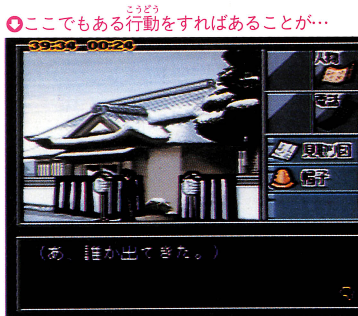
やったという錯覚に注意して捜査しよう

ちゃんとストーリーが進んでいるのに、なぜ捜査指数が低いのかわからない人もいることだろう。実は、これは「自分でやったという錯覚」を起こしてしまっているためなのだ。謎を解いている最中に、イベントが強制的に発生してしまうことがある。このことに気が付かないと、捜査指数を上げることができないぞ。不自然な現れかたをしたキャラなどは要注意だ。

自分で見つけろ



スミからスミまでしっかり探そう



ここでもある行動をすればあることが…

サテラビューに興味を持った人は

※スーパーファミコン放送を受信するために必要な「サテラビューセット」は店頭にて販売中。価格は18000円（税込）。詳細はSt.GIGAサテラビュー放送センターにお問い合わせ下さい。電話番号は、東京03-5350-8686です。

大募集 『BS探偵倶楽部2(仮)』トリック&シナリオ

現在、好評放送中の『BS探偵倶楽部』の、第2弾のアイデアを大募集するぞ。完全犯罪のトリックや、ストーリーなど、送られてきたアイデアをもとに番組を制作していくのだ。採用されれば、番組で紹介、記念品が贈呈されるので、ドシドシ応募しよう。

◆応募要項：書式、長さは自由。400字詰め原稿用紙2～3枚程度の概要を添付する。

◆応募締切：3月末日（消印有効）。

◆発表：4月末頃。番組で発表。

◆宛先：〒111 東京都台東区浅草橋5-21-5「BS探偵倶楽部2（仮称）」アイデア係。

インターネットのEメールでも受付中

今回のトリック&シナリオ募集は、インターネットのEメールでも応募できるぞ。応募要項は基本的に郵送の場合と同じだが、メールはテキストデータでなければダメ!! わからない人はお父さんとかに聞こう。

「あっ」と驚くトリックを待ってるぞ



難解なトリックを考えても、実際に実行したらダメだぞ

Eメールアドレス
tantei@nintendo.co.jp


この情報は任天堂のホームページにも載ってるぞ

©Nintendo・HECT

BSイーハトーヴォ物語

音声連動（3月放送予定）

SFCの宮澤賢治の世界を美しい音声で

昨年、宮澤賢治の生誕百周年を迎えたのは知っていたかな？　少し遅れてしまったがサテラビューでも宮澤賢治にちなんだ放送をするぞ。SFCで発売された『イーハトーヴォ物語』をもとに、サウンドをリンクさせ『BSイーハトーヴォ物語』として登場だ。全8章仕立てのストーリーで、毎週2章ずつ放送していくぞ。放送日程は、3月2日～28日の18：00～19：00の予定だ。3月はまるまる「食」のため深夜の同日再放送は行われないので注意。



音声でヒントを教えてくれたりするぞ



これを7つ集めることが目的だ

スコアを競わず感想文を送ろう

いつものサウンドリンクゲームはスコアを競うものばかりだったが、この『BSイーハトーヴォ物語』では、読書感想文みたいにプレイした感想を書いたものを、募集する形式なのだ。ゲームがあまり得意でない人でも気軽に参加できるイベントになっている。抽選でプレゼントがもらえるぞ。



RPG風の画面だが実はアドベンチャー

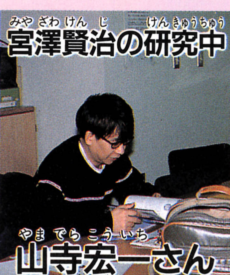
投票で選ばれた声優さんたち


収録中にスタジオの中にオジャマして撮影させてもらった

サイン色紙プレゼント

この放送では、番組を盛り上げるため、冒頭で宮澤賢治の詩を効果音やBGMで味付けしたサウンドコラージュを放送するぞ。出演者には、姉妹誌バーチャル・アイドルの読者投票で選ばれた声優（井上喜久子、山寺宏一、今井由香、小野田英一）を起用。今回は山寺さん、今井さん、小野田さんが書いたサイン色紙を5名にプレゼントするぞ。

◆宛先：〒105 東京都港区東新橋1-1-16 ファミマガ64編集部「サテラビュー」係。
◆締切：3月7日消印有効。
◆当選者は発送をもって発表に代えさせていただきます。



演技の研究をしているところ

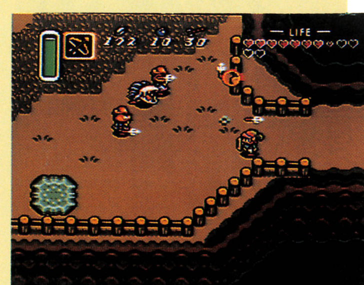

なんかカタイ感じ…

5名にプレゼント

2月16日～22日	時間	2月23日～3月1日	時間	3月2日～8日
00 ダビスタ96・対応データJ 30 SDガンダム・対応データ	12	00 ダビスタ96・対応データJ 30 SDガンダム・対応データ	12	00 ダビスタ96・対応データA 30 バス釣りNo.1対応データ
00 RPGツクール2対応データ 30 スーパー倉庫番	13	00 お気楽講座 30 スーパーピンボール	13	00 F-ZERO 30 ゼルダの伝説
00 ザ・ファイヤーメン 30 高橋名人の大冒険島	14	00 スーパー倉庫番 30 ザ・ファイヤーメン	14	00 SPACE INVADERS 30 CAMELTRY
00 スーパーピンボール 30 スキーパラダイスwithスノーボード	15	00 高橋名人の大冒険島 30 SANKYO Fever／フィーバー／	15	00 大爆笑人生劇場 30 SONIC BLASTMAN
00 花札 30 ワイルドガンズ	16	00 スキーパラダイスwithスノーボード 30 花札	16	00 エストポリス伝記 30 DARIUS FORCE
00 サテラQ　第3週 ※日曜のみ、00から裕木奈江のGE-MUの壺。20からゲーム虎の超大穴	17	00 サテラQ　第4週 ※日曜のみ、00より裕木奈江のGE-MUの壺。20よりゲーム虎の超大穴	17	00 BS　F-ZEROグランプリ　第1週 ※日曜のみ、00より裕木奈江のGE-MUの壺。20よりゲーム虎の超大穴
00 BS探偵倶楽部　中編 ※土曜のみ爆笑問題のシリコン町内会	18	00 BS探偵倶楽部　後編 ※土曜のみ、爆笑問題のシリコン町内会	18	00 BS　イーハトーヴォ物語　第一夜 ※土曜のみ、爆笑問題のシリコン町内会
00 スーパー倉庫番 30 ザ・ファイヤーメン	19	00 Parlor／Mini5 30 スーパーピンボール	19	00 SPACE INVADERS 30 CAMELTRY
00 高橋名人の大冒険島 30 スーパーピンボール	20	00 スーパー倉庫番 30 ザ・ファイヤーメン	20	00 大爆笑人生劇場 30 SONIC BLASTMAN
00 SANKYO Fever／フィーバー／ 30 スキーパラダイスwithスノーボード	21	00 高橋名人の大冒険島 00 ワイルドガンズ	21	00 F-ZERO 30 ゼルダの伝説
00 ダビスタ96・対応データJ 30 SDガンダム・対応データ	22	00 ダビスタ96対応データJ 30 SDガンダム・対応データ	22	00 ダビスタ96・対応データA 30 バス釣りNo.1対応データ
00 お気楽講座 30 花札	23	00 RPGツクール2・対応データ 30 SANKYO Fever／フィーバー／	23	00 エストポリス伝記 30 DARIUS FORCE
00 ワイルドガンズ 30 SANKYO Fever／フィーバー／	24	00 スキーパラダイスwithスノーボード	24	00 SPACE INVADERS
00 BS探偵倶楽部　中編 ※土曜のみ、伊集院光の怪電波発信基地	25	2月25日の深夜～4月12日の深夜は「食」のため放送休止		

データ放送　今回のみどころ

3月のゲームベストセレクションにはなんと、SFCの名作『ゼルダの伝説』がオンエアされる。N64で発売される前に1度プレイするのもいいかも。とくに、SFC版をプレイしたことがない人には、オススメだ。タダだし。



はやくN64でもプレイしたいネ

床下サテラビュー　今回からハミダシ情報などを、この床下サテラビューのコーナーで掲載するぞ。サテラビューのことについての質問などに答えていく予定だ。記念すべき第1回目の話題は、2月11日に行われたセント・ギガ杯（?）ミニ四駆レース。ファミマガ64編集部からも出場していたのだが、聴いてくれた人はいるのかな？　結果は次号で発表／

ファミマガ64の読者ページ!

RGB MANIAC

前号で「次号はリニューアル!」といいつつ、まるっきり変わらないマニアック(苦笑)。えと、次号こそホントに変わるハズ…。

紳士淑女の社交場 マニアック画廊

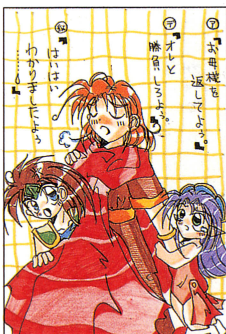
最近は、複数の画材を併用する人の比率が高くなってきたよーです。セルだったりパステルだったり、使う画材もかなりバリエーション豊富。うーん、マニアックのイラスト投稿って、ずい分平均レベルが上がってきたよなあ。いやホント、目の保養ですな♪

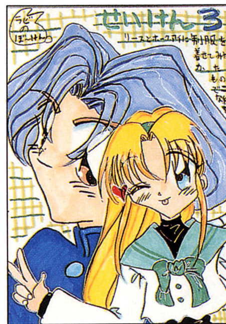


●スライムがミョ～にかわいいぞぉ(山口県/朝倉あ～みん)



●ちょっとアダルトな雰囲気のアンジェラですなぁ(茨城県/秋桜かんな)


●ほのぼのしていい感じ。…ちと待て、これラスボス戦か!?(宮城県/桐生成ダッシュ)



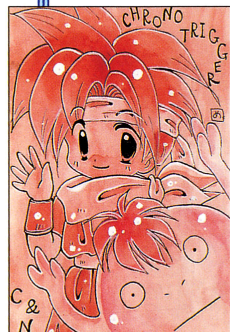
●あ、このネタお題にもらいっ!(福島県/ラビのぼ～けん)



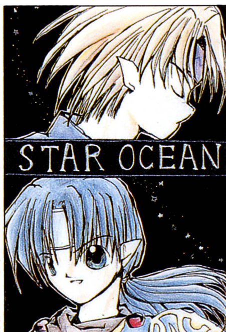
●『ガンダムW』のデュオ。シックな色調もよく似合うキャラです(兵庫県/ぷぷ)



●ペン使いがお見事!流れるようなタッチでございます(千葉県/魚野五狼)



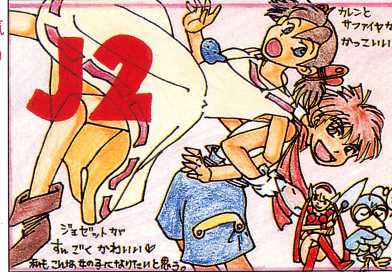
●赤系の色だけで、センス良くまとまってます(愛知県/めっきー)



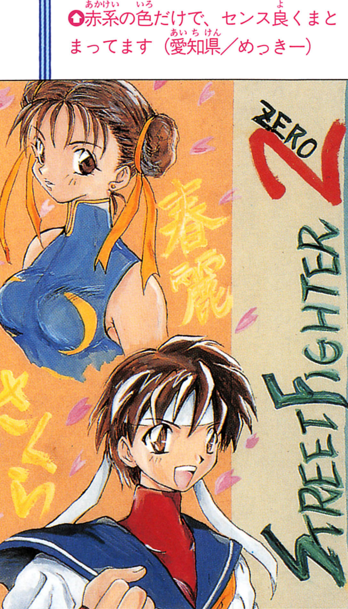
●黒を基調とした、落ちついた雰囲気の配色がいいね(宮城県/副部長りゅい)



●キャラコンでは不振気味(奈良県/しゃぼん玉)



●動きがあるイラストだね。この構図、難しかったでしょ?(青森県/春麗命)

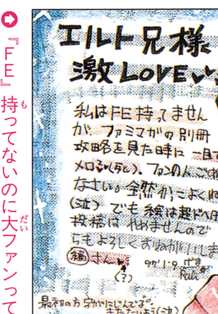
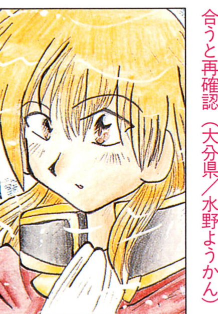



●ゲーセンでは『ストIII』も登場予定だよね(徳島県/宇宙遊泳M)



●『ぷよ通』の中じゃマイナーな方だけど、かわいーよね♪(徳島県/みきお)


●アースカラーだけで彩色された(たぶん)色調が渋い!(福岡県/近衛茶々)

●『FE』持ってないのに大ファンってのがいいぞ(笑)。エルトシャンのために買うしか!(愛知県/げまらび)

今号の最高値

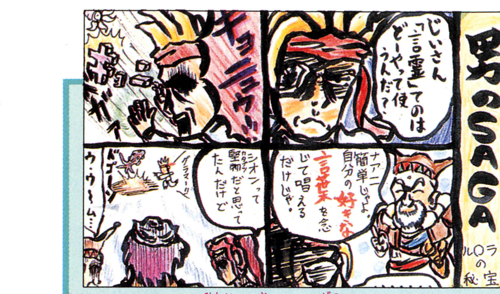


●明るい色ばかりを集めて、とびっきりハデなイラストになってるのがグッド!やっぱリルムは明るいイメージがよく似合うと再確認(大分県/水野ようかん)

【床下マニアック】
●ハガキの表にコメントを書くのは駄目ですか?(群馬県/浜本みん)●駄目どころか大歓迎(笑)。ホント、これが一番の楽しみかもってくらい。表に何か書いてあったら掲載されやすい、とかは絶対にないけど、おヒマな方は何か書いてきてくれるとうれしいです。内容によっては床下マニアックに載ることアリ。

気になるゲームにつっこみ三昧 4コマニアック

これまでにも何回か書いてきたけど、4コマニアックの諸注意事項を再確認! とにかく、掲載時には縮小されてしまうので、文字は大きく書いてね。せっかくネタが良くても、縮小されて読めないような大きさじゃ採用も何もあったもんじゃないし…。それから、ハガキの隅ギリギリまで文字を書くのも×。都合上、ハガキの上下左右は1～2ミリほど切れてしまうことがあるので、あんまり端の方までネタを詰めちゃダメだぞ。



マニアックの品位を落とした罪でメソ・ボナンザは毎週投稿100通の刑(静岡県/メソ・ボナンザ)

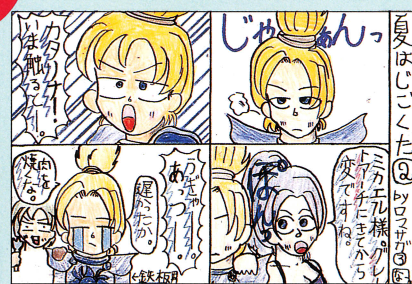


チトこのコーナーの趣旨からは外れるけど、一応マンガというコトで…(大阪府/めいふぁ)

今号のザブトン



たいへんイケてます。でも元ネタが古い…。わかる?(岩手県/いーぷる)



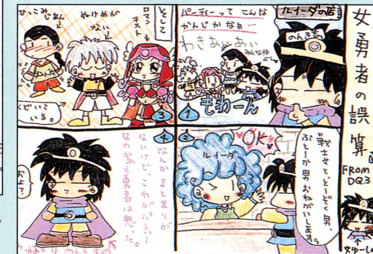
そんな、冷静に肉を焼かれましても…。しかし思いっきり時期外れやね(笑)(広島県/ティキ)



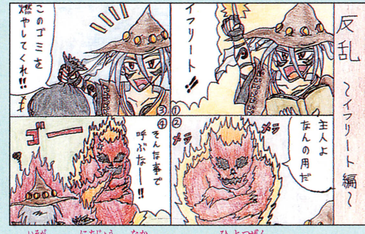
男からの貢ぎ物を金に代えるような魂の腐れた女、断じて許せーんっ!!(愛媛県/りんどう)



いやにファンキーなシャルが◎。ゴマちゃんみたいな目もいい味(宮城県/きりゅうせい)



女戦士と盗賊はいいとして、なんか危なっかしいパーティだなぁ(神奈川県/旅うさぎ)



忙しい日常の中で、ある日突然ベッタベタのボケとツッコミに出会いたくなる時があります。よーするに今(北海道/ジェイド)



この組み合わせでこのネタ…。浜本、墜ちたな…。(群馬県/浜本みん)

オレの歌を聴け!

ゲームの音楽はいい! とかこのゲームのBGMが大好き! といった、音楽ネタ大集合コーナーがココ。替え歌とか、歌詞の一部を引用するような投稿はお控えくださいませませ。

♪すごく感動した…「ゲーム音楽コンサート5」!! いい曲が揃ってるうえ、なんと、あの『聖剣伝説3』の「MERIDIAN CHILD」が!! しかもオーケストラバージョンで…。も～幸せです♡『聖剣3』だったうえに、私の大好きな曲なんて…♡(ちなみに6人が旅立つ時の、スタッフロールが流れる時の曲です)

さらに『クロノ』や『DQVI』も収録されてて、ファンなら絶対損はしないハズ。あ～、これが生で聴けたら…。(神奈川県/ハイトップ)

㊢近年のゲームミュージックのレベル向上には目を見張るもんがあるけど、中でも㊢がスゴい! って思ったのがオーケストラ。『ドラクエ』シリーズのすぎやま先生が有名だよね。ホンの数年前だったらゲームの音楽をオーケストラが演奏するなんて、



カラオケモードはゲロ熱! 歌いたくなるんだな(北海道/みなぎ連)

予想もできなかったもんなぁ。

♪ズバリ『ウルティマVI』! 昔のゲームで洋ゲーとくれば「クソゲー」と思うでしょうが、これがまた、すげー良かった。本当に掘り出し物って感じです。特に建物に入った時のBGMは泣かせてくれます。幻想と哀愁に満ちていて、全曲とおして美旋律といってよいでしょう。ゲームも細部に渡って細かく、「生活しているなぁ」というリアルさが伝わってきます。音はちょい、チープですが、私は気に入ったメロディには歌詞をつけて、ギターで彼女に時々歌ってあげます。(東京都/石山諭)

㊢建物に入った時のBGMって、なんとなく聴き流しているようで、結構旋律が耳に残ってたりするんだよね。ことのほかRPGって、町や城のBGMが重要だと思うです。

♪12号の翔似衣奈さまっ! はいっ、私もセリスのテーマは大好きですっっ!! そういえば、この曲、まだ1回もコーナーに出てきませんでしたね。信じられぬ(もう出たけど)。うん、これはいかにも「セリスーっ」ってカンジだなぁ。私もオペラではワザと間違えました。CD、何回聴いてもたまらないですね。もう『FFVI』っていったら、私はこの曲です。サイコぉ～!(東京都/人間)

㊢『FFVI』のBGMといえばオペラが最高、って人、多いみたいだね。かくいう㊢も大好きなのだ

FAINAL FANTASY V
このゲームの曲、けっこう好きなものがあります。まず、第1は「未知なる大地」です。この曲はとても好きなんですよ。聴いてると心が和みます。あと、「ビッグブリッヂの死闘」。ノリがよくて踊れます(笑)。なんとも言えないのが「離愁」ですよぉ～! ガラフが死んじゃう時などにかかっていましたよね。思い出すと涙がじわっと出てきます。
JANUARY 15, 1997

曲を聴くたびに思い出すイベントってあるよね(埼玉県/プリシラ)

【床下マニアック】 ㊤蛍光ペンって印刷に出ますか?(宮城県/桐生成)㊢光るタイプの塗料は、あんまりキレイに出ないことが多いです。それに、印刷前に変色しちゃうものも多いし…。禁止ってわけじゃないけど、一応覚えておいてね。

おハガキマニアの園 その



大容量＝名作、とは限らないけど、作る側からすれば容量が欲しいんだろうね（北海道／ギャッパー）

日本中のゲームファンを震撼させた、エニックスのPS参入。この件に関して、さっそく山ほどの意見が寄せられました。

☆1月15日の朝刊見て、びっくりしました。『DQⅦ』がPSだなんて…。もう泣きたいっス（っていうか泣いた）。64買って、『J2』やって、『DQⅢ』のリーダーズランキングも出したばかりだったのに。9号のねこ様（違かったらごめんなさい）の話は本当でしたね。それに記事を読んだだけだと、売り上げのためだという印象を受けてしまう…。64も『DQ』もすごく好きな者にとっては、本当に悲しいです。『DQ』が64で出てくれれば、64の良さをもっと多くの人に知ってもらえると期待してたのに。難しい問題ですね。（宮城県／りゅい泣くな）

(編)エニックスのPS参入が売り上げだけの問題かどうかは別としてどうしても「会社」である以上、売り上げの問題はあるんだろうねぇ。「金儲けしか考えないからゲームがつまらなくなった」って言う人がいるけど、儲からないと次のゲームもできなきゃ、作った人も報われないもんなぁ。

☆まあ、オレは面白ければ、どのハードで出そうとかまわないんですけど。N64もPSも持ってるし。（埼玉県／其之壱）

(編)「面白くなるなら、どのハードでもいい」って意見もかなり多め。ハードを持ってない人からすると大変かも知れないけど、(編)もこの意見。

☆スクウェアのPS参入の時も騒がれていましたが、僕ははっきり言ってスクウェアは別に何とも思ってないので、「だから？」って感じでした（ファンの人すみません）。しかしエニックスは違う。正直な気持ち、エニックスはずっとN64だと（勝手に）思っていただけに、少し裏切られた気分でした。ショックは大きくても、エニックスが決めたことなのでお任せしたいと思ってます。最後に一言、「エニックスのためならPSでもSSでも買ってやる」。エニックスが好きな方々の意見も聞いてみたいです。（福島県／e大好き！）

(編)好きなメーカーが参入するハードは、結局自分にとって一番なのかもね。それがファン心理だよなぁ…。

☆64では私の大好きなRPGがまだ1本も出てないし、発売予定のタイトルも少ないし、それに何といってもソフトにしてもハードにしても、PSより高い（私のお年玉全部使っても買えない）。やっぱりPSがいいのかな…。でも、そうしたら他の雑誌も買わないといけない…。それに、『ゼルダ』や『マザー3』も捨てがたい。まだまだ迷っています…。どっちを買うにしても、お金を貯めないといけないし、それまでゆっくり考えようと思います。皆さんはどうするのですか？（福岡県／まさよ）

(編)金銭的な問題はあるよね。でもSFCだって最初はN64と同じ値段だったわけだし、ソフトの価格も安くなるっていう話だし。もっと時間が経ってから買うんだったら、どのハードが一番自分好みのゲームが多いのか、検討してみるといいと思うよ。

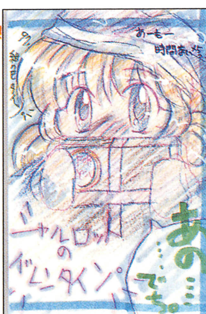
☆結局、エニックスって『ドラクエ』で大きくなった会社だから、お金の問題じゃないかと思います。経済の

マニアックテーマ画廊 バレンタイン

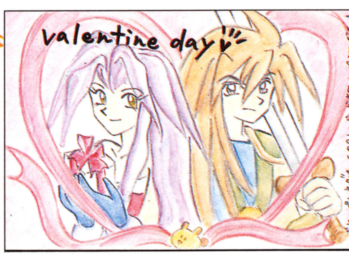
今回のテーマ画廊は久々の大反響！ 画廊並の投稿数が集まりました。ところで注目のリース&ホークアイ投稿（笑）は、今回はわずか3枚。もらう側の1番人気はラティクス君でしたぁ。



っくぅ～、こーゆーシチュエーションって燃えるっ！（東京都／らびらび）



ラフなタッチだけど、こーゆーのもいいね（千葉県／紺色タイツ）

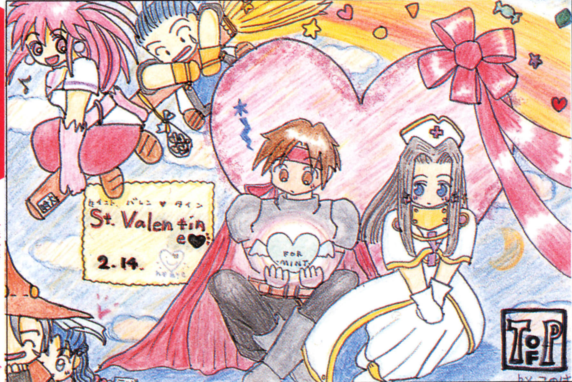


ハートのリボンに飾られて、いい雰囲気の2人です（東京都／つるぎ改め草薙聖哉）



バレンタインの主役は、男じゃなくて女の子だもんね（長崎県／あゆみ）

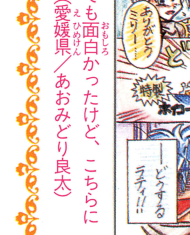
今号の一本！



絵本調のタッチで、独特の雰囲気が出てるのがいいね。センスが光ってる！（石川県／このは）

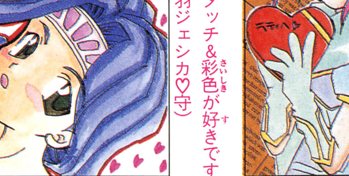


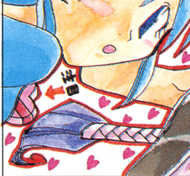
4コマとしても面白かったけど、こちらに掲載しました（愛媛県／あおみどり良太）





あったね、町の名前で。…でもこれは反則じゃない!?（千葉県／刹那の小六）



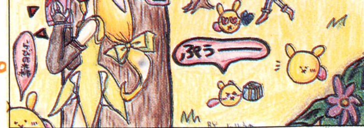


やわらかいタッチ&彩色が好きです（北海道／照羽ジェシカ♡守）



言葉がなくても、この日だけは気持ちが伝わるはず（秋田県／高峰るいか）

こんなのもアリってことで…。着眼点の勝利（北海道／成田屋鼎眉）



ホークアイって意外とニブちんなのかも？（埼玉県／しりうす）

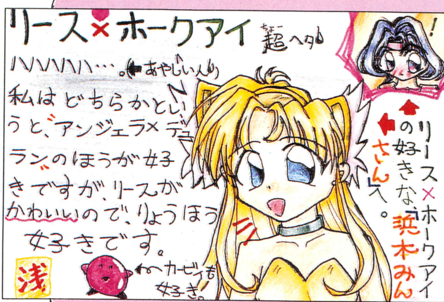
【床下マニアック】♨ペンネームって、誰かにばれたら変えちゃってもいーんだろうか。（千葉県／木星人）(編)ペンネームの変更はご自由に。毎号のよーに違う人も一杯いるよ（笑）。でもまあ、読者も(編)も名前を覚えやすいから、あんまり変えない方がいいかも。

ことかは全然わかりませんけど、『ドラクエ』が発売される年と発売されない年とでは、会社の売り上げにすごい差があると思うし…。そうしたら、制作者の人達に業績に見合ったお給料を払うのも大変になるわけですもんね。私はどのハードでゲームを発売するのか、なんてメーカーが決めるものだと思ってますから、別にいいと思います。ただ、N64よりPSの方がいい、っていうのが良くわかりませんけど…。『ドラクエ』もポリゴンとかCGムービー使いたいのかな？ 個人的には、64DDの方が面白いことができたんじゃないかな、と思います。

(鹿児島県／麻崎かのん)

㊢確かに、『ドラクエ』クラスのモンスタータイトルになってくると、会社の売り上げって激動しそう。まあ、今現在の売り上げ数でいったら、N64よりPSの方がハードが売れてるわけだから、買う人の数も多いだろうしね。でも、『ドラクエⅦ』が発売される頃にどうなってるかなんて、誰にもわからないと思うけど…。

とりあえず今回のエニックス緊急特集はここまで。引き続き、この件に関するご意見をお待ちしてます。



➡『聖剣3』のベストカップルって人によって違うよね（宮城県／浅村れな）



➡ノートにマンガは㊢もやったやった。楽しいよね♪（北海道／須江さあ）

☆野望かなう！ …いや、野望でも何でもないんスけどね。現在、'97年度のスケジュール帳が書き上がったので。お気に入りゲームキャラを題材に、自分でノートに手書きしてみました。けっこう時間とって、昨年の7月頃から（笑）製作してたんです。もちろんフルカラー！ 『聖剣』とか『バハムート』とか、いろいろ出演させてます。友人に見せたら「売れるんじゃない」と言われたんですけど、あげるつもりは…（汗）。

(愛媛県／あおみどり良太)

㊢実に半年もの製作期間を用意しての、フルカラーお手製スケジュール帳！ うーん、書き込むのがもったい無さそう(笑)。イラスト上手なあおみどりさんのことだから、きっとキレイな仕上がりになってることでしょーね。コミケとかなら、本気で商売になるかもよ!?

☆みなさんっっ！ 聞いてください。この前、学校で男子とゲームの話で盛り上がってたら、別の男子に「お前、女のクセにゲームなんかするんか」と言われました。その時はにらむだけでやめたんだけど、すんごい男女差別だと思いません!? 女がファミコンして、何が悪いっ！ こんな考えを持つ人は、考え直してほしいです。

(愛媛県／りんどう)

㊢いるもんだなぁ、古クサい考えのヤツって。㊢なんて、ゲームやらない女のコの方がヤだもん（おいおい）。りんどうさんも、ンなヤツの戯れ言に耳を貸すこたないって！

キャラコン中間発表

この号が発売される頃には集計を締め切っているキャラコン。発表前の最後の中間発表になります。

さて、やはりトップを独走するのは『聖剣3』のリース。男女問わずに根強い人気です。続くホークアイはイラストは多いのですが、投票では裏切られ気味（笑）です。また、1月24日までの段階でもっとも票を伸ばしたのが4位のカタリナ。ティキさんの愛が光っていました。ちなみに現在、得票は92人のキャラに割れているため、最終順位は大きく化ける可能性が大。集計する㊢も目が離せない状況です。すでに累計600通を超える投票を集めている第2回キャラコン、結果発表を乞うご期待っ!!



➡マイナーキャラ（失礼）の投票者が多くて…（笑）（北海道／KARURA）

キャラ別

順位	キャラクタ名(登場ゲーム名)	ポイント
1	リース(聖剣伝説3)	59
2	ホークアイ(聖剣伝説3)	38
3	チェスター(テイルズ オブ ファンタジア)	30
4	カタリナ(ロマンシング サ・ガ3)	28
5	イリア(スターオーシャン)	21
6	ヨシュア(スターオーション)	19
7	アーチェ(テイルズ オブ ファンタジア)	14
7	クラース(テイルズ オブ ファンタジア)	14
9	ティニーク(スターオーシャン)	12
9	デュラン(聖剣伝説3)	12



➡やはり『聖剣3』強し！ リースの逃げきり勝ちか!?

あて先＆投稿のお約束 Special版

次回こそ、ホントのホントにリニューアル…予定（←弱気）。しつこいよーですが、内容は今までのマニアックと何も変わりません。…たぶん(笑)。だって、次号から㊢が変わっちゃうから、よくわかんなかったりするんだよなー。次号の㊢が4代目かどうかは、お楽しみとゆーコトで…。皆様、短い間ですがお世話になりました。

と、話が逸れてしまった。えと、ちょうどいい機会だと思うので、ここで「投稿時のお約束」なるものをやってみようと思います。

①紙はハガキサイズで！

基本的には、イラスト投稿も文章投稿もハガキサイズで。上下と左右の比率が同じなら、大きくなる分には構いません。上限はB4くらいまで。文字ネタは便センでも当然OK。

②紙質はペラくないものを！

イラスト投稿の場合、あまり薄い紙を使うと、郵送時に折れたりシワがついたりしてしまいます。なお、イラストボードなどを使った投稿も可能です。

③書き文字は大きく、見やすく！

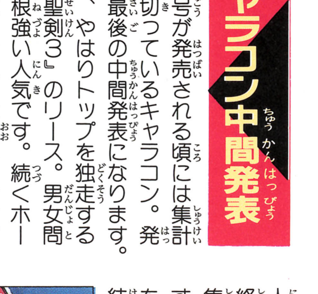
掲載時には縮小されるため、小さい字は読めなくなってしまうので要注意。また、都合上、ハガキのフチから1～2ミリは見えなくなってしまいます。

④まとめ送りの注意点

イラストや文字ネタを封筒に入れてまとめて投稿する際は、1枚ごとに裏面に「コーナー名、住所、氏名、ペンネーム（あれば）」を記入してください。複数のコーナー宛の投稿でも、1つの封筒で大丈夫です。ただし、1枚のハガキ、または便センには、1つのネタしか書かないでください。

…とりあえず、投稿時の諸注意はこんなところ。あと、掲載率をアップさせるためのアドバイスを少々。まず、誤字に注意すること。採用したいイラストも、でっかく誤字が入っていたら、まずボツになるからね。それと、パステルやセルなどの特殊な画材を使う人は、表面保護スプレーをかけるか、封筒に入れて投稿するのがオススメ。到着する頃には色が落ちてたり汚れてたりする投稿、多いからね。あとはイラストの腕を磨く＆アイデアを練る！ って感じかな。絵がうまいだけじゃダメだぞ！

んじゃまぁ、このへんで次号のことでも。6号のテーマ画廊のお題は「春の足音」、締め切りは2月21日必着。7号では**ラビのぼ～けん**さんの案を採用して「制服」。締め切りは3月5日必着で。また、今号で掲載しているコーナー以外にも、大好きなゲームを紹介してもらう「心の一本」、マニアック投稿者のあの人が好き！ とゆー熱い思いを好きに語る新コーナー「いきなりファンコール」も投稿募集中です。すべての投稿のあて先は〒105 **東京都港区東新橋1-1-16 TIMファミマガ64編集部 RGBマニアック係**の各コーナーまで。んぢゃ、アデュー!!



➡「ぐっすんおよよ」だね。ぐっすんも欲しかった…（愛知県／げまらび）



【床下マニアック】 ♨㊢さんって、何の略ですか？ 編集部さん？ それとも編集担当さんかな。（佐賀県／加茂井ちゃん子）㊢あんまり深く考えることないけど、一応「編集者」の略だと思ってくださいな。ま、よーするにこのコーナーの担当者なんだけどね。ちなみに編集部全体を指すこともあるけど、マニアックでは担当者個人のことだよ。

メーカー最新開発状況をキャッチして報告!

N64メーカー最新レポート

ニンテンドウ

久しぶりにお送りするこのコーナー。最近話題になっているエニックスをはじめ、全部で5つのメーカーを紹介していくぞ!

ENIX

エニックス

ジャマなモノはすべて投げちゃえ

ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ

DATA

発売日未定
価格未定

N64	アクション 64M
バックアップ(最大2)	

つかめるモノは何でもつかめ!! コミカル世界のアクションゲーム

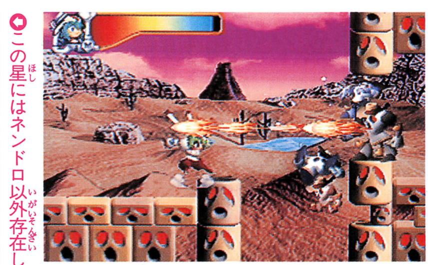
主人公の"マリナ"をパンチやキックで戦わせるのではなく、敵をつかんで投げるといった簡単な操作方法のアクションゲーム。迫ってくる敵はもちろんのこと、ミサイルやレーザーなど、いろんなモノをつかんで投げ返しながら冒険を進めていくのだ。

冒険の舞台となっている「ネンド口星」はその名の通りネンドのようなものでできている。そのためか棲んでいる人(?)や世界観もちょっと変わっているぞ。

すべてネンドロ!



⭘この星にはネンドロ以外存在しない



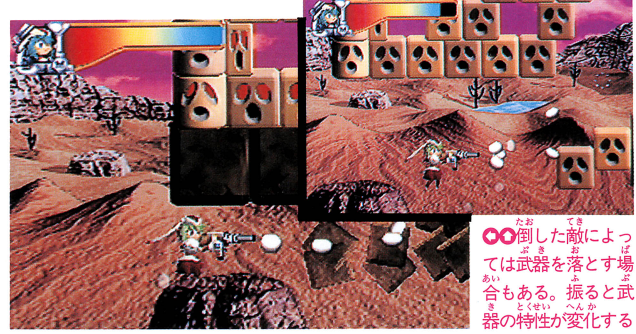
⭘マリナは独りで博士を助けに冒険にでる。なお、ゲージは体力を表示しており3段階にわかれてる



心強い味方 "ねんネコ"



⭘ネンドロの中には味方になるのもいる。ミサイルに乗って飛ぶネコが可愛らしい



⭘⭘倒した敵によっては武器を落とす場合もある。振ると武器の特性が変化する

基本操作は"つかんで投げる"!!

マリナはメイド用のロボットのため他人を攻撃する方法がないのだ。その代わり敵をつかんで、投げ飛ばしてやっつけていく。基本的には投げればいいのだが、つかんだときに相手を振ることによって体力を回復できるアイテムなどを入手することができる。





⭘⭘つかんだ敵を遠くへ飛ばす。投げる方向に敵がいた場合、一緒に倒せる。振るとアイテムを落とすぞ



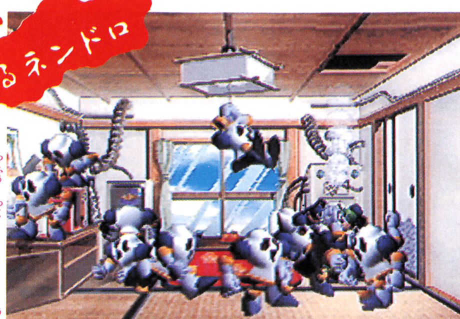
⭘まずは、敵に近づいてつかむ

©TREASURE/ENIX

ガンベル博士を助けるためにメイドロボットが悪と戦う物語



正義のガンベル博士とロボットのマリナは「悪のにおい」を感じるという"ネンドロ星"へ行き悪と戦うはずだった…。しかし、博士は逆にネンドロたちにあっさりと捕まってしまいさらわれてしまうのだ。残されたマリナは、博士を助けるために単身でネンドロたちをポイポイ投げながら各ステージをクリアしていくことになる。

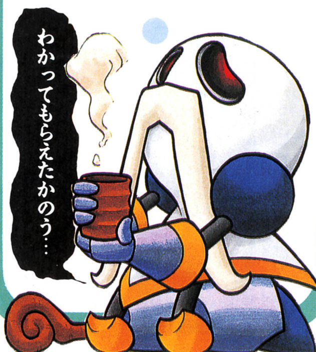


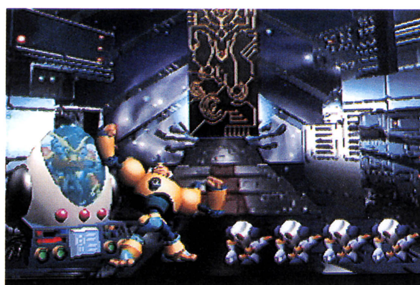
群がるネンドロ

和風に造られている宇宙船に乗り込むネンドロ。でも遊んでいるの?

ちょっと豆知識 "ネンドロ"ってな〜に?

ネンドロ星に棲んでいる生物。触ると柔らかそうで実はそうでもなく、賢くなさそうでその名の通り賢くないというわけのわからない生き物で、精神年齢は3歳程度。のんきに毎日を過ごすことを生きがいとしているヘンなヤツなのだ。





ネンドロがヒザをついている。左はエライ人?



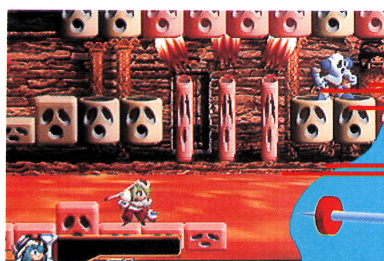
"赤い怪声のキャア"に連れて行かれるガンベル博士

砂漠や洞くつなどいろんな場所で冒険

ネンドロ星では砂漠や雪山などいろんな場所で戦っていく。これらの場所にはその地形に似合ったネンドロが登場してくるのだ。スキーを履いていたり、カエルのネンドロなど見ていて楽しいものばかりが登場してくる。



雪山で戦っていくステージもある



そのステージに似合った格好のネンドロが登場。このほかには?

さらわれた博士を助ける主人公

ゲームの冒頭で宇宙船にいたガンベル博士が大勢のネンドロにさらわれてしまう。その博士を助けるためにマリナが自慢のパワーを使って博士を助けだしにいくのだ。なお、物語中の重要なキャラクタには声優を起用し、臨場感を盛り上げているのだ。



声:樋浦 勉
ガンベル博士
正義の冒険野郎と自称しているわりにはあっけなくネンドロにさらわれてしまったオヤジ。正義感は強い…ようだ。

声:鈴木真仁
マリナ
ガンベル博士が造ったボディガード兼メイドロボット。他人を攻撃する武器は持っておらず自慢の怪力で相手をつかんで投げ飛ばしたり、振ったりする。

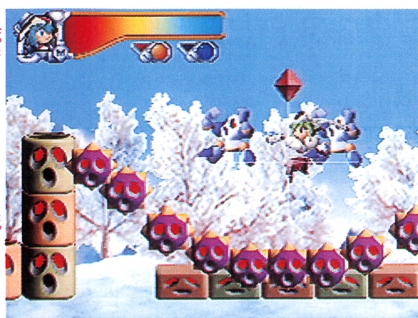
変わったトラップを利用して進んでいくステージ構成

各ステージにあるトラップはこの世界と同様、一風変わったモノばかり。これらのトラップをうまく使わないと先に進むのが難しいところもある。例えばガケのところで先に道がなく、いくつものネンドロが連なってロープのようにぶら下がっているところではしがみついて向こう側のガケに渡っていくのだ。





ロープのようになっているネンドロにつかまれ！



縄跳びのようにグルグル回っている。タイミング良く跳びはねていこう

ネンドロを振ると助けてくれる場合も

ステージのトラップとして存在しているネンドロはつかんで振ると変形して冒険を助けてくれるモノがある。ときには人型になって敵にぶつかるモノや、バネとして高く飛んでくれるのだ。



帽子のようなモノの上に乗ってみると…

人型に変形した！



人型になっていると敵を倒しながら先へと進んでくれる



振るとたまがヒモにそって伸びる。これを動かすと向こう側に移動できるようになるのだ



バネが付いているネンドロの上に乗ってみると高くジャンプすることができる

"ねんたま"につかまり離れた場所に移動

空中に浮かんでいる丸い玉のようなトラップがある。これは"ねんたま"とよばれ、つかまって投げるとバネのように離れた場所に飛び移ることができる。これを見つけたときは近くの飛び移れる場所があるので移動してみよう。何かいいアイテムがあるところもあるぞ。



たまに乗って行きたい方向の逆に「投げる」動作をすると飛ぶ

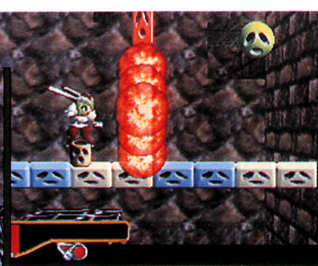
ぐるりと回転



ねんたま振れれば360度回って壁が復活

壊した壁も復活

ステージによっては壁を爆破しないと先に進めないところがある。この場合近くにある"ねんたま"につかまると画面が回転して壁が復活して足場にできる。



赤い壁は爆弾で破壊することができる。でも、上にいくには足場が必要だ

ゲームの独特の雰囲気を持っているイカした敵"ネンドロ"

ゲームに登場してくる敵キャラクタのネンドロは精神年齢が3歳程度のせいか、のんびりとしたヘンな雰囲気を見せている。今回入手したCGのイラストをチェックしてみると、応援団とチアガールの格好をしているネンドロがいるなど、何か憎めないイカしたヤツが多い。


◆いろんな格好をしているネンドロたち。すべてがネンドロで作られている変わった世界なのだ


◆ロケットを背負った"ジェットネンドロ"。空をとんでアタックしてくる

チアガール…?!


◆◆どう見ても誰かを応援しているようにしか感じられない


◆"UFOネンドロ"に乗って攻撃を仕掛けてくる。弾にあたるな!

多関節を駆使して動くボスキャラクタ



各ステージではボスがマリナを待ち受けている。これらのボスは多関節を駆使して、クネクネと動きながら攻撃してくるのだ。マリナはボスが攻撃を仕掛けてきたときに、うまく体をつかめばカウンターのようにその攻撃を返すことができる。

体中クネクネ動く


◆大きな腕を振り降ろしてくる。1面のボス"ゲスラー親子"と対決

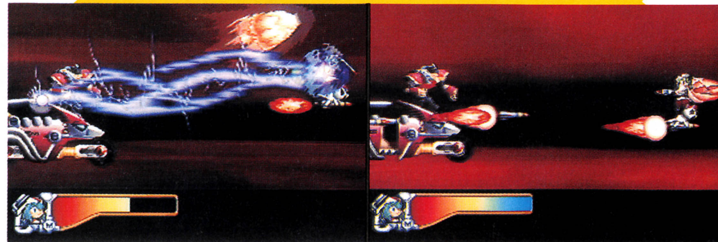

◆振り降ろす前に腕をつかんで投げ返せばいいのだ。動きに惑わされるな

◆分離すると前と後ろ2方向から攻撃を仕掛けられる。タイミングを計って避けろ!

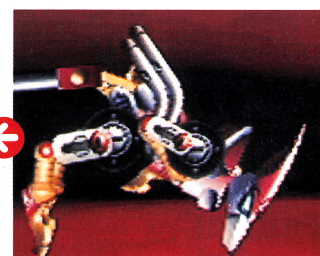


分離してのダブル攻撃!

ミサイルやレーザーを撃ってくる


◆最初はバイク型のロードストライカーに乗っていろんな攻撃をしてくる


◆走り込んでくるロードストライカーをつかんで投げることができるか!?


◆分離すると走って攻撃を仕掛けてくる。動物のように追いかけるのだ

戦闘フィールドのイメージが判明

DATA

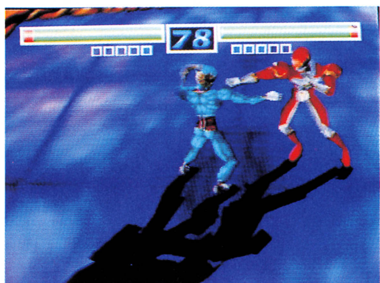
発売日未定
価格未定

N64	格闘アクション 容量未定
	未定
	最大2人同時プレイ可
	未定

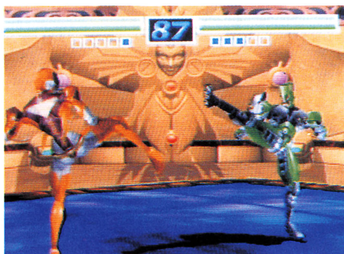
デュアルヒーローズ

ハドソン

HUDSON



障害物もなく、戦闘のみに集中できるステージ



唯一、画面として公開されているステージ。仕掛けのないオーソドックスなタイプだ

N64初の格闘アクションを目指して開発が進むこのゲーム。今回は、戦いの場となるステージのイメージイラストを公開するぞ。まだ詳細は未定だが、イラストから察すると、戦闘フィールドそのものが巨大なトラップになるとも考えられる。これらが、ただの背景でなくプレイヤーにダメージを与えるものだとしたら、より緊張感に満ちた戦闘が楽しめそうだ。

戦闘フィールドそれ自体が巨大なトラップ!?

水責め

生と死と…!


水がたまると動きが鈍るなんてことも!?

狭い牢屋のような部屋の中での戦い。石造りの密室内には、どんどん水がそそぎ込まれる! もたもたしていたら、相手を倒してもおぼれ死んでしまうかも!?

2分フィールド


2つのフィールドを飛び移って戦っていかなければならない

巨大な石像の顔がバックのステージ。フィールドはその像の手のひらに見立てられており、2つに分かれている。足を踏みはずせば、奈落の底へまっ逆さまだ。

巨大観音像



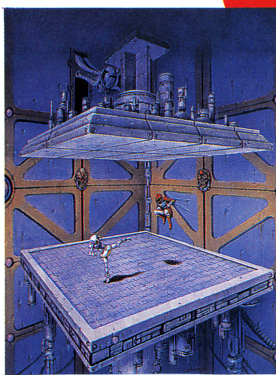
巨大な建造物として描かれる観音像。戦闘ステージとして、どのように利用されるかは不明だが、雰囲気から、この世界のシンボル的存在なのかもしれない。

宇宙船か!?


2つの観音像は形が異なる。右は宇宙船のようにも見えるが…

危険に満ちた戦闘空間に期待!

プレス装置

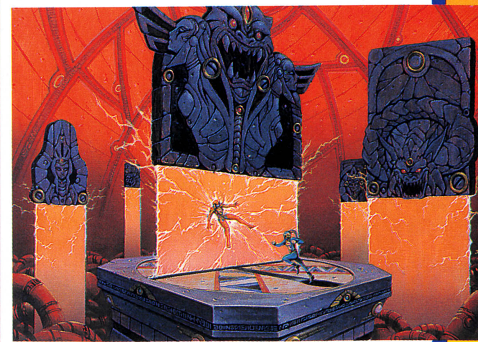

まわりを深い穴で囲まれては、敵前逃亡は不可能?

巨大なプレス装置が闘技場と化したステージ。迫りくる圧死の予感に耐えながらの戦いだ。上下に狭くなったらジャンプできない!?

電磁バリア

はるか上空に用意されたフィールド。無数の電磁バリアが張りめぐらされた危険なステージだ。もし、バリアかフィールドが動いているとしたら、それをかわしつつ相手と対決しなければならない。

相手をぶん投げてバリバリのビリビリにしたい!



新たに4人のヒーローズが姿を見せた！

すでに4人のプレイキャラが発表されているが、今回、さらに4人の存在が明らかにされた。彼らすべてのヒーローズには「炎」や「影」といったイメージがあり、それにともなう外見と攻撃方法を持っている。ここでは、新ヒーローズ4人について、戦い方の特徴を踏まえて紹介していくぞ。



風のイメージを持つブルーの戦士ホウ。カンフーの技を使いこなす

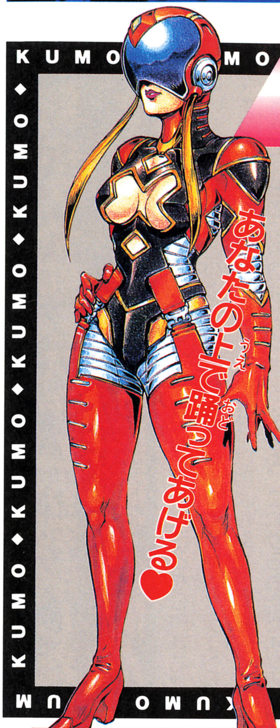


緑の戦士はグン。イメージは光だが、パワフルな攻撃が得意

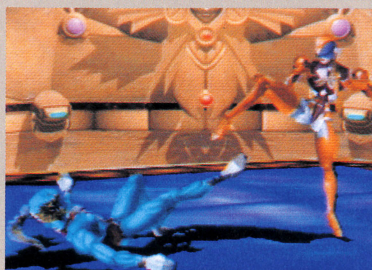


炎のイメージを持つ「ガイ」と、氷のイメージの「ゼン」

踊る暗殺者 KUMO ◆クモ

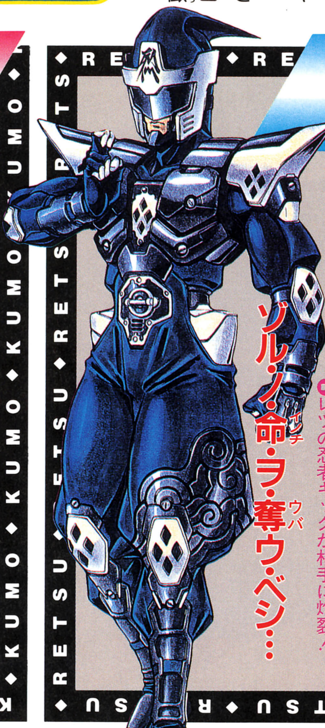


ショービジネス界の復活を願うトップダンサー。彼女の美しくも妖しい動きは、イメージの蜘蛛そのもの。相手を無理矢理に踊らせる〝ハメルーンダンス〟や、倒れた相手の上で踊り狂う〝腹上タップダンス〟など、特殊な攻撃技を持つ。

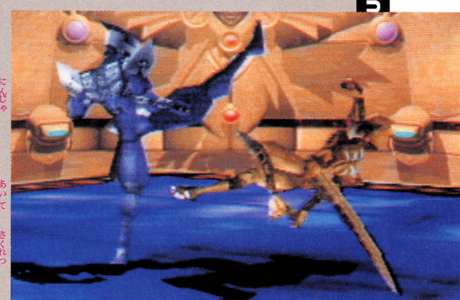


じっくりと獲物を料理するかのような仕ぐさだ

殺人サイボーグ RETSU ◆レツ



世界を圧政で支配する〝ゾル〟を抹殺すべく作られたサイボーグ。ゾルの命を奪うことを最優先にプログラムされた殺人マシーンだ。「影」をイメージしたレツは、忍者の技を駆使。体を手裏剣に変形することができる。



レツの忍者キックが相手に炸裂！

復讐のエイリアン戦士 ジュウ◆ JUIE

仲間を滅ぼしたゾルに復讐を誓う戦士。エイリアンが開発したスーツを身にまとい、噛みつきや引っかきなど、野生獣のごとく戦っていく。また、鋭い爪を利用し、相手のスーツの機能を激しく低下させる技も持っている。





矢継ぎ早の攻撃で相手を追いつめるジュウ。野生の本能が彼を動かす

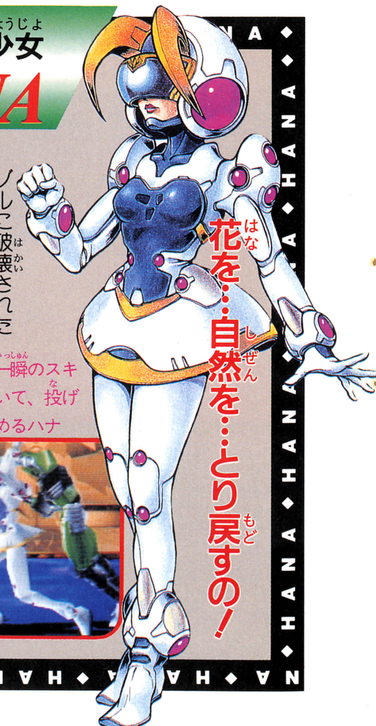
自然を愛する少女 ハナ◆ HANA

ゾルに破壊された自然を取り戻すべく立ち上がった、植物学者。古武術を体得している彼女は、柔道や合気道のスタイルで戦っていく。外見は華奢だが、相手の力を利用した「柔よく剛を制す」攻撃が得意と思われる。





一瞬のスキをついて、投げを決めるハナ



©HUDSON SOFT

発売間近、全力投球で現在開発中

DATA
3月発売予定
7980円
N64 アクション 64M
バックアップ(最大4)
協力プレイ可(最大4人)

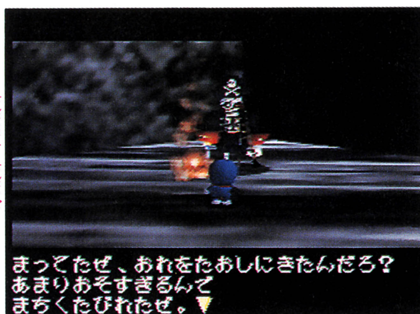
ドラえもん のび太と3つの精霊石

EPOCH

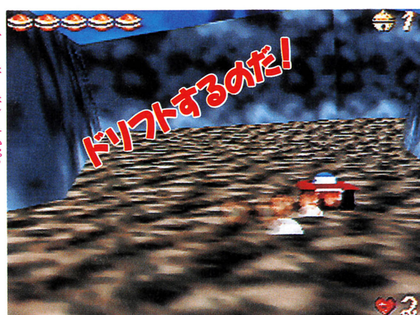
エポック社

新ボスや新システムが判明したとびっきりの最新画面を公開!!

いよいよ発売日も間近に迫り、新しいシステムや、どのようなボスキャラがいるかなど続々と判明してきたぞ。そこで今回はとびっきり新しい画面写真とともに、新たにわかったことを公開する。また、ひみつ道具や各ステージなどは、以前より見た目にも良くなっている。これからもまだまだ良くなっていくようだぞ。

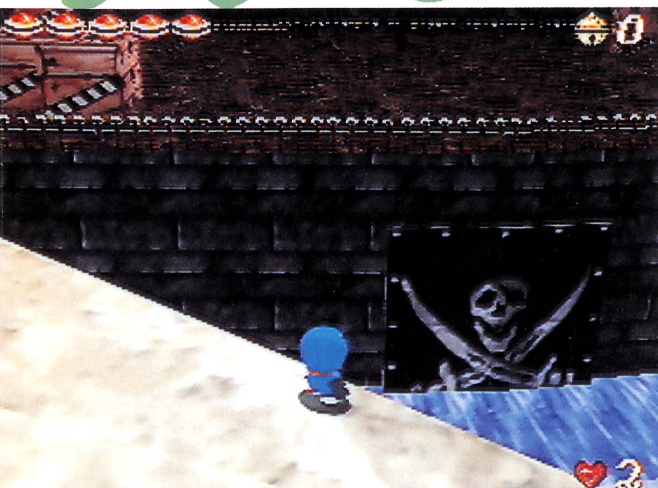


ボスとの戦闘前と戦闘後にメッセージが入る。それぞれ個性が現れているぞ



火を吐き走る水中バギー。ドリフトもできてまるでレースをしているみたい

あやしげな場所には沈没船が…

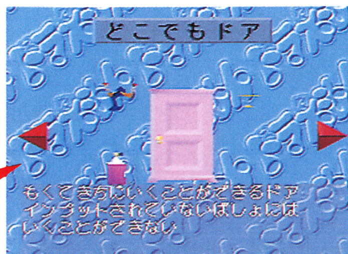


洞くつのような場所に不気味な雰囲気を放つ沈没船がポツンとある。この船の中に入ることができる。中は意外と広い作りになっているのだ

ひみつ道具図鑑で入手した道具を検索

新しいシステムの一つに、集めたひみつ道具を見ることができる、「ひみつ道具図鑑」があるのだ。これは拾った道具がどんなものか説明をしてくれるので、使い方がわからないとき便利。

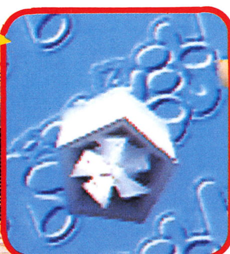
ドラえもんの声で道具を紹介!



集めた道具の名前をドラえもんの声でしゃべってくれる。集める楽しみがこれで増えるね

エラチュ〜ブ〜





これを鼻の中に入れると水の中でも平気

桃太郎印のおきびだんごお〜





これを食べると狂暴な恐竜でも仲良しになれる。ボスには効かないので注意!

ミニドラえもん〜



これを取ると1UPする。めったに出てこない貴重品だ

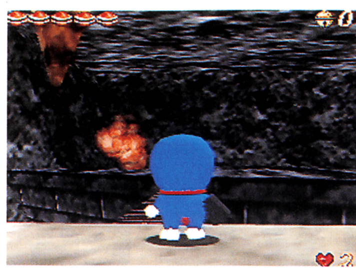
個性的なボスがドドーッと出現！

「ドラえもん」たちは個性的で存在感があるが、そのキャラクタに負けるとも劣らないのが3つの世界にいるボスたち。彼らはさまざまな攻撃をしかけて、ドラえもんたちを悩ませるぞ。ここで紹介したボスのほかにも、まだまだ手ごわいボスが後に控えているようだ。


○各世界にある精霊石のかけらは3つとも色が違う

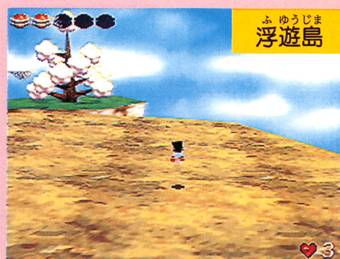
こいつの弱点は頭！


○ボスの中には弱点を攻撃しなければ倒すことができない者もいるようだ


○各ステージにある仕掛けをクリアし、ボスが待つ場所までたどり着くのだ!!

空から攻撃してくる ハーピー

空に浮かぶ飛び石状の小さい島をジャンプをしながら進むと、ハーピーがいる浮遊島に着く。彼女の攻撃方法は、雲のようなものを飛ばしたり、空から急降下して強烈なキックをしてくるのだ。



○空に浮かぶ小さな島が戦いの場だ。この場所までたどりつくまでがまた大変なのだ

キーーック！

○こんな所まできて足げにされるとは

○これがハーピーの姿だ。空を飛ぶことができるので、攻撃が当たりづらい

消えたり現れたりする キャプテンガイコツ

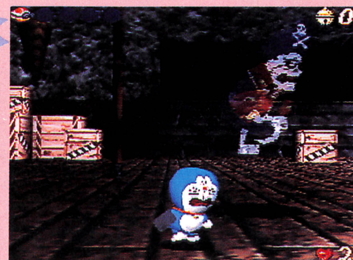
沈没船の甲板に炎が燃え上がっている。その炎に近づくと、中からキャプテンガイコツが現れる。彼は攻撃をしながら消えたり現れたりするやっかいな相手だ。炎とフックで攻撃してくるぞ。

○キャプテンガイコツは海の男。ということで戦いの場は自分の沈没船の甲板の上だ



フックを飛ばしてくる！




○○動きがすばやい上に、遠くからも近くからも攻撃をしかけてくるイヤな相手だ

よい子の味方…？ サンタクロース

凍りついた城の跳ね橋を渡り大きな扉をくぐった先に、雪だるまを引き連れたサンタクロースが待ち構えている。彼は遠距離は雪だるまで攻撃し、近距離では自分が雪だるまになり攻撃してくる。



○すべてが凍りついた世界だ。こんなことをしたのも、ボスのサンタクロースか？


○一見するとこっけいな感じがするサンタクロース。よく見ると顔が怖い…

こんな所にこんなもの


○持っている袋に不良のトナカイの絵が描いてある。芸が細かいね

礼儀正しい半馬人 ケンタウロス

天空城の白と黒の石がはめ込まれた長い廊下の先に大きな部屋が現れる。その部屋に入るとボスのケンタウロスが現れる。彼はボスの中でも高い守備力を持ち、手に持った槍で突き刺してくる。

○ここの部屋には最初はボスはいない。部屋の奥まで入ると現れるのだ



○このボスは近づいて攻撃しないと、ダメージを与えられない



かなりカタイっす！


○さすがはボス。あのジャイアンの美声にも動じる様子がないぞ！

※画面は開発中のもので実際のゲーム画面とは異なる場合があります。
©藤子プロ／小学館／テレビ朝日／EPOCH CO.,LTD.

選手やボールの動きを忠実に再現

DATA

3月14日発売予定
価格未定

N64　サッカー　容量未定
コントローラパック専用
最大4人同時プレイ可

Jリーグ LIVE 64
ライブ

ELECTRONIC ARTS VICTOR

エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)

Jリーガーの操作方法がついに判明 複雑なテクニックも再現されている

ゲーム中の選手やスタジアムなどがすべて3Dポリゴンで描かれているサッカーゲーム。今回新たに入手したサンプルロムでは、選手の細かい操作方法が明らかになった。3Dスティックの倒し具合で選手のスピードを変えられるのはもちろん、ボールキックの強弱をつけることができたり、現実ではなかなか難しいハイテクニックな個人技も、操作に慣れれば簡単にだすことも可能なのだ。

スピーディな試合展開が特徴


スライディングシュートが炸裂。押し込め


ポリゴン化されたＪリーガーが走り回るのだ

2種類の操作方法でJリーガーを動かす

実際に操作する選手は、コントローラセレクト画面で「イージー」と「ノーマル」の2種類のモードから選択することできる。プレイヤーの実力に合わせて試合を楽しむことができるのだ。

イージー

基本的に3Dスティック・十字キーとA・Bボタンだけで選手を操作することができる。このゲームは試合展開が結構スピーディなので、ゲームに慣れていない初心者にはオススメのモードだ。


簡単な操作で試合が楽しめてしまうモードだ

ノーマル

N64のコントローラのほとんどのボタンを駆使して、選手を操作するモードだ。より細かく選手を操作することが可能で、どちらかといえば上級者向き。練習すればこっちのほうがプレイしやすいぞ。


操作に慣れればヒールリフトもだせるぞ

3Dスティックの基本操作一覧

「ノーマル」モードを選ぶと、ほとんどのボタンを使用するため、はじめは操作に手間取るだろう。しかし3Dスティックの特徴をいかしたアナログ的な操作が可能になっている。また、このゲームの特徴の1つでもある8種類のカメラアングルも、手元の操作で視点切り換えができるのだ。



画面上でも選手の操作方法を一覧表で説明してくれるのだ



Rトリガー
Rトリガーを押しながらCボタンユニットを操作することで、メインカメラの切り換えや、ピクチャーレーダー、フリーカメラの表示の切り換えをすることができる。試合中にいつでも好きなときに切り換えることができるのでとても便利だ。

Cボタンユニット
主にカメラワークの視点切り換えや、コントローラセレクトで「ノーマル」を選んだ場合、オフェンス、ディフェンス時で使用するテクニック操作のボタンとなっている。

Aボタン
操作する選手を変更したり、味方にパスをだすのに使用する。押す長さによって蹴るボールに強弱をつけることができるのだ。

Bボタン
シュートしたり、「イージー」モードでは相手にスライディングしたりするのに使用する。もちろん強弱もつけられる。

Zトリガーボタン
Zトリガーを押しながら3Dスティックを操作することで、蹴るボールに変化をつけることができる。これによりバナナシュートや、コーナーキック時に変化をかけることも可能だ。

3Dスティック・十字キー
選手を動かすのに使用する。3Dスティックでは倒し具合によって選手の動くスピードを調節することもできるのだ。浅く倒せば歩いてドリブルすることだってできてしまう。

©Electronic Arts.

切り換えについて
ピクチャーレーダーとフリーカメラはRトリガーとCボタンユニットの操作で切り換えができる。試合中にポーズをかけなくてもいいのだ



ゲーム中の全体画面。周りの状況が一目で分かるようになっていて、視点も変えられる

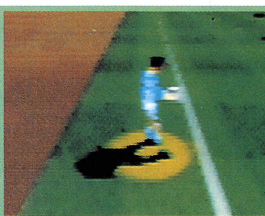
試合の環境を設定し状況を知ることで戦略的なサッカーをすることが可能

試合中、任意に8種類の視点でプレイすることができる「メインカメラ」のほかに、画面上にもう1つの画面を表示することができるのだ。これは「ピクチャーレーダー」「フリーカメラ」と呼ばれるもので、試合中にどちらを表示するか切り換えることができる。試合中はフィールドが広いので全体の選手の動きや状況が分かりにくいが、これにより選手の位置や状況が把握できるのだ。

ピクチャーレーダー


選手の守備位置がレーダーで表示される。選手の動きに合わせてレーダーも回転する仕組み

フリーカメラ


ボールを持った選手をカメラがひたすら追いかけていく。カメラの種類は全部で5種類ある

試合形式によって選手の疲労は変化する

試合中選手たちの疲労が蓄積していき、ときにはよからぬアクシデントでケガをしてしまうこともある。また試合形式によって選手の疲労の度合いも違っていくのだ。1試合だけのクラブ対抗戦が楽しめる「エキシビション」モードでは、選手たちの疲労度はまったくなく、互角の勝負ができる。しかし実際のJリーグをモチーフとした「シーズン戦」や「トーナメント戦」では、試合を消化するごとに前の試合の疲労が選手たちに蓄積されていき実力が発揮できない。

ダッシュすると分かるぞ

終了直前


90分も戦えば選手たちはもうフラフラだ。疲労が蓄積すると動きが悪くなり、ケガをしやすい

開始直後


試合開始直後の選手は疲れを知らない。ダッシュをするとものすごい速さで駆け抜けていく

芝のコンディションはボールの動きに影響する

オプション画面ではフィールド上のピッチ状態を変更することができるのだ。芝のコンディションは5種類の中から選択することができ、ピッチ状態によってボールの転がり具合や、選手の動きに影響がでるのだ。ピッチ状態が悪いと選手が疲れやすくなる。


芝のコンディションによって試合の展開は大きく変わる。ドレンチは最悪だ

芝のコンディション

ランダム	ホット	ドライ	ダンプ	ドレンチ
試合によって毎回ピッチ状態が変化する。コンディションの善し悪しは運まかせなのだ。	フィールド上の芝は湿気を含んでいて、選手にとってはとても蒸し暑いコンディションだ。	芝が乾いた状態で、試合をするには絶好のコンディションだ。おもいっきりプレイを楽しめる。	芝は濡れた状態で、とても滑りやすくなっている。ボールの動きも変わってくる。	芝がぬかるんでいて試合をするには最悪のコンディション。選手も疲れやすくなる。

実際のボールの動きや選手の動きを再現

このゲームは普通にプレイするだけでなく、3種類のゲームモードが用意されている。それぞれ特徴のある試合を楽しむことができ、モードによって選手の疲労やボールの動きに影響がでるのだ。

●**スーパーアクション**…選手の疲労はなく、常にフルな状態でプレイできる。またボールの動きがより派手になりよく飛ぶのだ。

●**アクション**…時間の経過とともに選手は疲労していくが、疲労度は少ない。ボールの動きが派手になるのが特徴だ。

●**シミュレーション**…実際のプレイと同じく、時間の経過とともに選手は疲労していき、ボールの動きも忠実に再現されているのだ。



シミュレーションモードは実際の試合のようだ

現在の開発状況は？ 90%

開発者に聞く！

Jリーグ全16クラブの96年最終データを詰め込んで、最終調整中です！ N64ならではの機能を生かしたカメラワークなど、随所の見どころをお楽しみに。（広報担当／岡田）

新たな機能の追加などで内容充実

DATA

発売日未定
価格未定

N64	アドベンチャー 容量未定
バックアップ(セーブ数未定)	
――	
未定	

ミッション・インポッシブル

★ ★ VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE

ビクターインタラクティブソフトウエア(パック イン ソフト)

主人公"ハント"のアクションを目撃!

スパイ映画の世界をゲームにしたアクションアドベンチャー。完成すれば、奥の深いシナリオと画期的なAIシステムなどを組み込んだ、自由度の高いゲームになると思われる期待作だ。今回初めてプレイヤーの操作する主人公"イーサン・ハント"がアクションをするROMを入手。その動きや、シューティングシーンを実際に見ることができた。それらの新しい画面写真をここで紹介しよう。

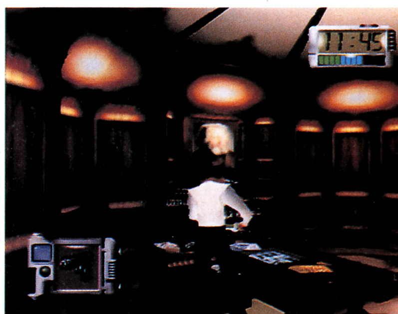
照準が表示されるシューティングシーン



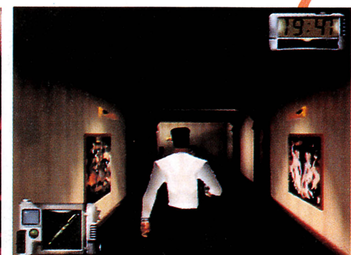
敵と戦うシューティングシーンでは、このような照準が表示される。視界の確保のためキャラクタが半透明になるのだ



敵と遭遇して拳銃を構えようとしている



机のモニターを見て情報を集める



歩きかたも関節だけが動くロボット的な動きではなく、非常に滑らかな人間的な動きだ

最初のステージはアメリカ大使館

ゲーム最初のステージは、映画でも舞台となったハンガリーにあるアメリカ大使館。今回のROMでは、その大使館内部を自由に歩き回ることができたのだ。



落ちついた雰囲気の大使の執務室。ここに侵入するのは非常に難しい



正面のディスプレイを見れば、全世界との情報ネットワークが一目瞭然

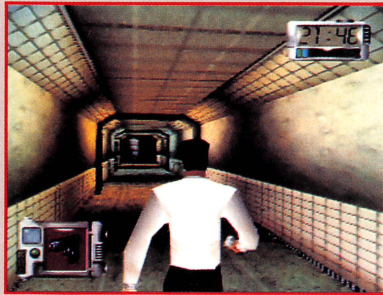


大使館の社交の場である大広間。高い天井、シャンデリア、大理石の柱、豪華な絨毯などがリアル

日本語版プロデューサー開発状況を語る!

現在は制作済みのポリゴンをいかに動かし、ゲーム性を高めていくかを調整しています。例えば登場するキャラクタの顔の表情の変化を、いかに豊かにするかなどです。そのようなシステムによって、プレイヤーは接触したキャラクタの顔の表情や態度の変化で、その場の状況を把握することができるようになるわけです。

当初10のミッションを用意する予定でしたが、複雑なストーリーと多くの要素を組み込んだため、10ミッションという枠に区切ることが不可能になってきました。このあたりをどのようにするかも現在調整中です。開発は少々遅れ気味ですが、作業が滞っているわけではありません。ゲーム内容の充実のためスケジュールをずらして、納得のいくものに仕上げようと頑張っています。(日本語版プロデューサー 金沢十三男)



内容はまだまだ変化しそうだが、ファンの期待を裏切らないものになるか

©Paramount Pictures All Rights Reserved./Ocean of America/Victor Interactive Software, Inc.

毎週土曜日

発売前ゲームをその手で

「ファミマガLand」は、発売前の人気ゲームが好きなだけ遊べるスゴイ施設！ 毎週土曜日の12時～6時まで開場。入場無料だ。そこのアンケートで得たゲームの感想は、「ファミマガWeekly」のレビューコーナー「フェアジャッジメント」に反映されるぞ。

ファミマガLandでできる!!

高速湾岸線
地下鉄 新木場
新木場駅
駅前広場
交番
ウッドショップもくもく
NEC
ファミマガLand
■はバス停です。
※駐車場がありませんので、お車でのご来場はご遠慮ください。

■交通機関
●JR（京葉線・武蔵野線）・営団地下鉄（有楽町線）・臨海副都心線／新木場駅下車
●路線バス
夢01系統
錦糸町駅（JR）～新木場駅（約35分）（日曜・祝日のみ、毎時1～3本運行）
木11甲系統
東陽町駅（営団地下鉄）～新木場駅（約20分、毎時3～5本運行）

じっくりプレイの 毎週日曜日は会員Day!!

「土曜日じゃ都合が悪い」といったアナタは、会員登録がオススメ！ 「ファミマガWeekly」に綴じ込んである登録ハガキを送るか、土曜日の来場時に直接申し込むことで登録することが可能だ。後日、ファミマガLand事務局から、来場してもらいたい日時を連絡するぞ。来場会員は交通費1000円の特典つきだ！

2/15・16ファミマガLand プレイ可能予定ソフトリスト
（2/28～3/6発売予定ソフトが対象）

スーパーファミコン最新作
- ●忍たま乱太郎3／カルチャーブレーン／アクション
- ●スーパーボンバーマン5／ハドソン／アクション

ゲームボーイ最新作
- ●タイトーバラエティーパック／タイトー／ETC

プレイステーション最新作
- ●NBA ジャム エクストリーム／アクレイムジャパン／スポーツ
- ●ダービージョッキーR／アスミック／シミュレーション
- ●ハイパー3Dピンボール／ヴァージンインタラクティブエンターテインメント／テーブル
- ●海腹川背・旬／エクシングエンタテイメント／アクション
- ●クーロンズ・ゲート～九龍風水傳～／SME／アドベンチャー
- ●NBA Live 97／EAV／スポーツ
- ●全日本GT選手権 MAX Rev.／KANEKO／スポーツ
- ●鈍色の攻防　32人の戦車長／シャングリ・ラ／シミュレーション
- ●ナムコミュージアムvol.5／ナムコ／ETC
- ●マジカルホッパーズ／バンダイ／アクション
- ●AZITO－アジト－／アステックトゥーワン／シミュレーション
- ●3Dベースボール－ザ・メジャー－／BMGジャパン／スポーツ

セガサターン最新作
- ●NBA ジャム エクストリーム／アクレイムジャパン／スポーツ
- ●パネルティア　ストーリー～ケルンの大冒険～／翔泳社／RPG
- ●SEGA AGES／メモリアルセレクション／セガ／ETC
- ●ワイアラエの奇蹟　Extra 36 Holes／T&Eソフト／スポーツ
- ●天地無用！　連鎖必要／パイオニアLDC／パズル
- ●首都高バトル'97／イマジニア／スポーツ
- ●続ぐっすんおよよ／バンプレスト／パズル
- ●「CRITICOM」－ザ・クリティカルコンバット－／ビック東海／格闘アクション

※プレイ可能ソフトは、変更の可能性があります。

明日は『スーパーボンバーマン5』がプレイできる!!

2/22・23ファミマガLand プレイ可能予定ソフトリスト
（3/7～13発売予定ソフトが対象）

スーパーファミコン最新作
- ●アニマニアクス／コナミ／アクション
- ●パチスロ完全攻略～ユニバーサル新台入荷Vol.1～／日本シスコン／テーブル

プレイステーション最新作
- ●ヘンリーエクスプローラーズ／コナミ／スポーツ

サターン最新作
- ●新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression／セガ／アドベンチャー
- ●GAME－WARE Vol.4／ゼネラル・エンタテイメント／ETC
- ●機動戦士ガンダム外伝Ⅲ　裁かれし者／バンダイ／シューティング
- ●ヘンリーエクスプローラーズ／コナミ／スポーツ

※プレイ可能ソフトは、変更の可能性があります。

全機種対応TVゲーム誌

週刊 ファミマガWeekly

最新号 本日発売!!

これが最新号ナリ！

◆最速!! 詳細!! 新作特報!!◆
『ファイナルファンタジータクティクス』(PS)
『テイルズ オブ ディスティニー』(PS)
『ラングリッサーⅣ』(SS)　他

◆マニア感涙!! ガンダム特集◆
『GUNDAM 0079』(PS)
『Perfect One Year War』(PS)
『GUNDAM THE BATTLE MASTER』(PS)
『機動戦士Zガンダム』(SS)
『機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者』(SS)

お問い合わせ…(03)3573-8635　ファミマガWeekly事務局まで
（休日を除く月～金曜日の午後4時～6時まで受け付け）

超新作先取り大作戦

今回の超新ロックオンはGBから1本、超新ホーミングはSFCから1本のネタを公開。

超新ロックオン&ホーミング

最新ソフト先取り情報をお届け！

初出し情報！

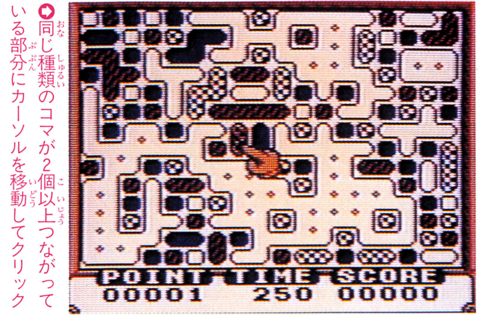
『セームゲーム』が携帯版でお目見えだ

SAME GAME
セームゲーム

13色対応 GB	パズル
ハドソン 4月25日発売予定 3480円	
2M	

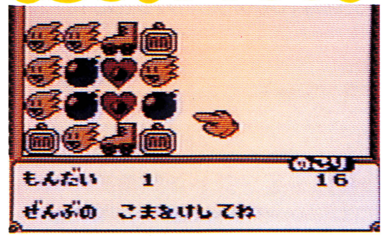
パソコン版で発売され、人気を博したパズルゲームが新たにGB版で登場。ルールはいたってシンプルで、同じ種類のコマを上下左右に2個以上つないで消していけばよい。このルールにもとづき、スコアクリア形式の「セームゲーム」と問題形式の「ツメゲーム」など2つのモードで遊ぶことができる。

ちなみに、音楽は弾厚作（加山雄三）さんが担当しており、パッケージはハドソンのGBシリーズとして定着した感のある「ゲーム缶」が採用されるのだ。



同じ種類のコマが2個以上つながっている部分にカーソルを移動してクリック

ハドソンキャラのコマもある



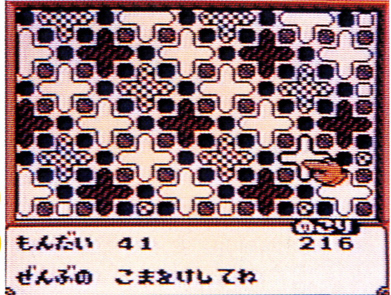
『ボンバーマン』のキャラのコマもあるぞ！



2つのモードで遊べるのだ

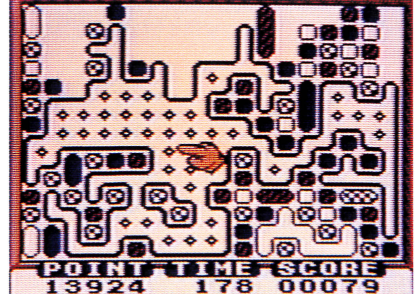
2種類のゲームモードのうち、「セームゲーム」は条件を満たして次のレベルへと進むもので、レベル20まで挑むことができるのだ。「ツメゲーム」は、すべてのコマを消すことが目的だが、出題数が全部で100問用意されているので、ボリューム感ある作品となっているのだ。両方のモードをクリアすることができるか!?

問題に挑むなら"ツメゲーム"

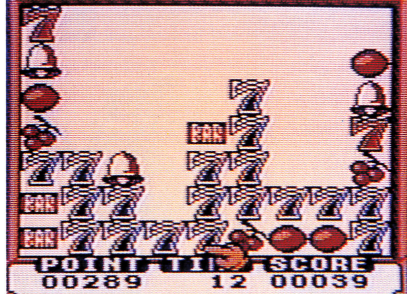


問題が数多く用意されているぞ！

スコアに挑むなら"セームゲーム"



消した後に落下してくるコマのことも考えること



この状態でクリックすれば7のコマが18個消える



レベル10のクリア条件が表示された。90秒以内に150ポイントのスコアを出すことができればレベル11に挑戦できる



もう取れなくなってしまったが、クリア条件を越える178ポイントを獲得したので問題はナシ。余裕はあったほうがいいもんね



次のレベルへ到達。当然、難易度も上昇

©HUDSON SOFT／弾 厚作

サンプルロム入手!

マジックボール

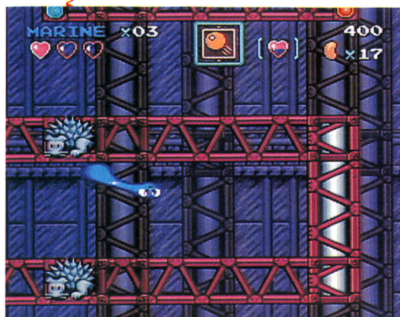
SFC　アクション

POW
3月下旬発売予定
6800円
12M+64KRAM

6人(?)のスライムが弾みまくる!

『ポケモン』を手がけたゲームフリークが制作し、電気グルーヴの砂原良徳さんが音楽を担当している『マジックボール』。今回は、サンプルロムによるプレイで明らかとなったプレイヤーキャラのアクションやスペシャル技の詳細を中心にして新事実を公開するぞ。

プレイヤーキャラは最終的に6人の中から選べるが、基本的な操作法は同じ。移動、ダッシュ、ジャンプ、壁にくっつくなどの動きを駆使して進むのだ。通常の攻撃については、効きそうには見えないが、伸びたりつぶれたりする動きで敵にダメージを与えるぞ。



●実際に動かしてみると分かるが、スライムの「ぽよ～ん」とした質感がイイ!


●仲良し5人組+1匹がスライムにされる…

引っついて


●天井や壁にへばりついて移動することができる

ツブれて


●敵の上や、近くでつぶれることでも攻撃は可能

伸びて

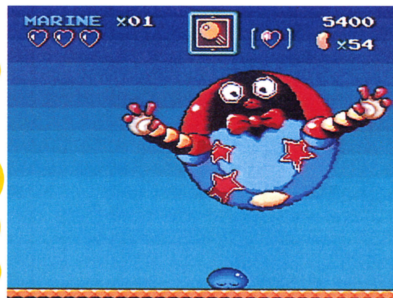

●伸びた場所に敵がいればダメージを与えられる



●みんなそろって人間に戻るためには、8つのワールドを巡り、魔法使いマジェスティを倒さなければならないのだ

特殊能力を使いこなせ!

●プレイヤーキャラのスペシャル技によっては、新たな道が開けることもあるぞ



●ワールドを仕切るボスキャラを倒して仲間を救出

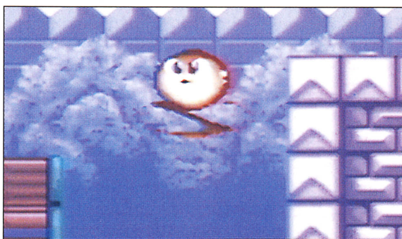
通常攻撃以外のスペシャル技が判明

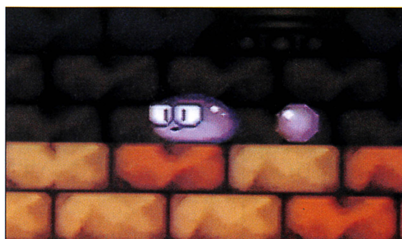
各ステージに捕らわれている仲間を救い出すと、最高6人の中からプレイヤーキャラを選べるようになる。それぞれ効力の異なるスペシャル技を持ち、それによって攻略パターンも変化する。キャラの選択も重要なポイントなのだ。


タックル
敵はもちろん、ブロックさえも破壊するタックル。怪力だけど優しくて気が弱いチョンマゲ・ボーイ、ヨークの技だ


シュリケンスター
頭(体?)に付けている髪飾りをヨーヨーのように投げて攻撃する。ちょっと勝ち気な女の子、ミントの使う技


スライムボール
体からボールを発射して敵を攻撃する。連射が可能なので使い勝手はよい。スタート時に操作できる主人公、マリンの技


テイルスピン
ヨークの飼い犬、シェンナはシッポを振ってホバリングする。体をふくらませてシッポを回し、長時間ジャンプするのだ


マインボール
マリンの弟、エドは強力な爆弾で敵を攻撃する。爆弾設置後は、一定の時間内であれば任意に爆発させることができる


メルティングフォーム
特定のブロックに乗ると、すり抜けて下に流れ落ちる。隠し扉を探すのに便利な能力だ。リボンがかわいいカームの技

©Planning Office WADA/GAMEFREAK

NEW RELEASE INFORMATION

新作（しんさく）ゲームカレンダー

発売日	タイトル	メーカー	価格
発売日未定	ゴールデンアイ007	任天堂	未定
	ゴルフ（仮称）	任天堂	未定
	ジャングル大帝（仮称）	任天堂	未定
	スーパーマリオRPG2（仮称）	任天堂	未定
	スター・ウォーズ ～シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア～	任天堂	未定
	[64DD]ゼルダの伝説64（仮称）	任天堂	未定
	バギーブギー（仮称）	任天堂	未定
	ボディハーベスト（仮称）	任天堂	未定
	[64DD]MOTHER3（仮称）	任天堂	未定
	ヨッシーアイランド64	任天堂	未定
	金田一少年の事件簿（仮称）	ハドソン	未定
	サッカー64（仮称）	ハドソン	未定
	新日本プロレス闘魂炎導～Brave Spirits～	ハドソン	未定
	デュアルヒーローズ	ハドソン	未定
	パワーリーグ64（仮称）	ハドソン	未定
	ボンバーマン64（仮称）	ハドソン	未定
	スーパーロボットスピリッツ	バンプレスト	未定
	ミッション・インポッシブル	ビクターインタラクティブ ソフトウエア（パック イン ソフト）	未定
	ヒューマングランプリ ザ・ニュージェネレーション	ヒューマン	未定
	64大相撲（仮称）	ボトムアップ	未定

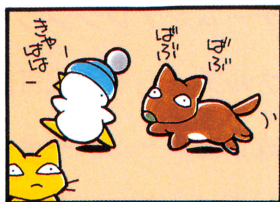
スーパーファミコン

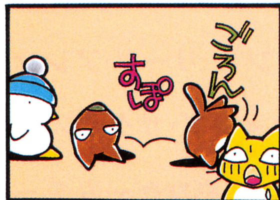
発売日	タイトル	メーカー	価格
2月21日	糸井重里のバス釣りNo.1	任天堂	7800円
28日	忍たま乱太郎3	カルチャーブレーン	6980円
	スーパーボンバーマン5	ハドソン	6980円
3月7日	アニマニアクス	コナミ	5800円
	パチスロ完全攻略 ～ユニバーサル新台入荷 Vol.1～	日本シスコン	5980円
14日	スーパーダブル役満Ⅱ	バップ	7500円
15日	実戦パチスロ必勝法! TWIN	サミー工業	5980円
20日	実況パワフルプロ野球3 '97春	コナミ	6800円
28日	ソリッドランナー	アスキー	8000円
	ダークロウ～Meaning of Death～	アスキー	8000円
	プロ麻雀 兵（つわもの）	カルチャーブレーン	6980円
下旬	プロ野球 熱闘ぱずるスタジアム	ココナッツジャパンエンターテイメント	6800円
	マジック ボール	プランニングオフィスワダ（POW）	6800円
未定	Parlor! Mini 5	日本テレネット	4900円
発売日未定	あかずの間	ヴィジット	未定
	クーリースカンク	ヴィジット	未定

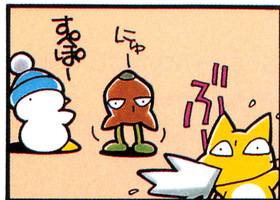
ニンテンドウ64

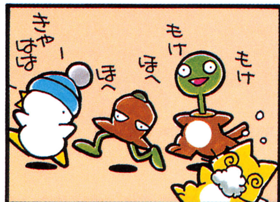
発売日	タイトル	メーカー	価格
3月14日	JリーグLIVE64	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	未定
	実況パワフルプロ野球4（コントローラパック同梱）	コナミ	8900円
21日	ブラストドーザー	任天堂	6800円
28日	時空戦士テュロック	アクレイムジャパン	8480円
未定	ドラえもん のび太と3つの精霊石	エポック社	7980円
	本格4人打ち The麻雀64（仮称）	ビデオシステム	9800円
4月27日	スターフォックス64（NINTENDO64振動パック同梱）	任天堂	未定
未定	雷のごとく～超高速囲碁～	セタ	9800円
5月未定	ブレードアンドバレル	コトブキシステム（ケムコ）	9800円
	森田将棋64	セタ	9800円
	ワイルド チョッパーズ	セタ	9800円
	SONIC WINGS ASSAULT	ビデオシステム	9800円
6月未定	マルチレーシング チャンピオンシップ	イマジニア	9980円
	レブ・リミット	セタ	9800円
11月未定	カメレオン・ツイスト	日本システムサプライ	未定
	キャバリーバトル3000	日本システムサプライ	未定
12月未定	ハイパーオリンピック イン ナガノ（仮称）	コナミ	未定
発売日未定	プロ麻雀 極64	アテナ	9800円
	シムシティ2000（仮称）	イマジニア	未定
	Jリーグダイナマイトサッカー64	イマジニア	未定
	3D格闘（仮称）	イマジニア	未定
	麻雀（仮称）	イマジニア	未定
	魔法聖紀エルテイル（仮称）	イマジニア	9980円
	リーズン（仮称）	イマジニア	未定
	ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ	エニックス	未定
	ヘクセン	ゲーム バンク	8800円
	麻雀64	光栄	9800円
	がんばれゴエモン5 ～ネオ桃山幕府のおどり～	コナミ	9800円
	実況ゴルフトーナメント'97（仮称）	コナミ	未定
	Cu-On-Pa	T&Eソフト	9800円
	超時空要塞マクロス Another Dimension（仮称）	トミー	未定
	ウルトラドンキーコング（仮称）	任天堂	未定
	エフゼロ64（仮称）	任天堂	未定
	カービィのエアライド（仮称）	任天堂	未定
	クライマー（仮称）	任天堂	未定
	クリエイター（仮称）	任天堂	未定

すごい へべれけ by うっちー









ファミマガ64

次号予告

巻頭・表紙は『ブラストドーザー』、センターブチ抜き攻略は『実況パワフルプロ野球4』のボリューム満点コンビ！3月のN64タイトル『ドラえもん』『JリーグLIVE64』『時空戦士テュロック』も完全紹介!!SFC、GBもバッチリ見せます。発売日は3月7日なので注意!!

1997 No.5 3月21日号

3月7日発売

はみだし早耳情報

●任天堂がN64の周辺機器として3月下旬に発売を予定していた「NINTENDO64振動パック」は『スターフォックス64』に同梱発売されることとなり、単体での発売がなくなった。

●コナミが12月にN64で『ハイパーオリンピック イン ナガノ（仮称）』を価格未定で発表した。ゲームの具体的な内容などは、まだ発表されていないが、タイトルから来年、長野県で開催が予定されている冬季オリンピックをモチーフにしたものと思われる。

●セタがN64で3月に発売を予定していた『ワイルドチョッパーズ』は5月、『レブ・リミッド』は6月にそれぞれ発売日が変更された。

●N64で4月にコトブキシステム（ケムコ）から発売を予定していたシューティングゲームの『ブレードアンドバレル』が5月へと発売日を変更。

●アクレイムジャパンのN64ソフト『テュロック』が『時空戦士テュロック』にタイトルを変更。



↑『ブレードアンドバレル』。現在ビジュアルなどを開発中。どう変わるか？



↑3Dシューティングゲームの『ワイルドチョッパーズ』は5月予定

発売日未定	ああっ女神さまっ（仮称）	KSS	未定
	ファイティングアイスホッケー	ココナッツジャパンエンターテイメント	9980円
	同級生2	バンプレスト	7980円
	ふね太郎	ビクターインタラクティブ ソフトウエア（パック イン ソフト）	未定

ゲームボーイ

2月21日	チャルボ55	日本システムサプライ	3800円
28日	タイトーバラエティーパック	タイトー	3800円
3月未定	［13色］ミニ四駆GB Let s &Go!!	アスキー	5500円
4月25日	［13色］シェラザード伝説（仮称）	カルチャーブレーン	3990円
	［13色］SAME GAME（セームゲーム）	ハドソン	3480円
5月未定	［13色］麻雀伝説（仮称）	カルチャーブレーン	3980円
発売日未定	［13色］ポケットモンスター2 金	任天堂	3000円
	［13色］ポケットモンスター2 銀	任天堂	3000円

バーチャルボーイ

発売日未定	スターシード	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800円
	プロテウスゾーン	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800円
	Out of the Deathmount（仮称）	J・ウィング	6800円
	新日本プロレスリング 激闘伝説	トミー	未定
	バーチャルブロック	ボトムアップ	5300円

ゲーム機本体・周辺機器

発売日未定	NINTENDO64ディスクドライブ	任天堂	未定

再販

3月中旬	高速思考 将棋皇	イマジニア	5980円
	サンスポフィッシング 渓流王	イマジニア	5980円
	花札	イマジニア	5980円

カレンダーの見方

発売日	タイトル	メーカー	価格
6月28日	スーパーファミマガ64DX	TIM	9800円

●赤字は初登場、青字は発売日に変更のあったものです。●価格は特に表記のないものは税別、（込）は税込みです。●タイトルの前に〔13色〕とあるのはスーパーゲームボーイの13色表示モード対応のもの、〔64DD〕とあるのはNINTENDO64ディスクドライブ専用予定のものです。

©SETA CORPORATION・KEMCO

キミの育てた投手がエースになる、か？

■臨場感あふれる実況、抜群の実戦感覚をさらにパワーアップ。

■選手の移籍を可能にするアレンジモード。チームをアレンジして、オリジナルチームも作成可能。

■アレンジモードで作成したチームデータは、コントローラパックで交換可能。

■対戦・ペナント・リーグ・アレンジ キャンプ・サクセスなど、多彩なゲームモード。





3月14日発売予定

予価 8,900円（税別）

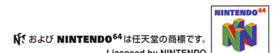
●コントローラパック（1個）と特製コントローラパック用シールつき

実況担当 ABCスポーツアナ 安部憲幸

（社）日本野球機構公認 IBM BIS プロ野球公式記録使用

東京ドーム公認





およびNINTENDO64は任天堂の商標です。
Licensed by NINTENDO



コナミは'97大阪ドーム落成記念プロ野球に特別協賛いたします

大阪ドーム落成記念

コナミ プロ野球トーナメント

パワフルプロ野球 in OSAKA DOME

3.19 WED・20 THR・21 FRI・22 SAT・23 SUN

パワプロ4を買ってパワプロ君オリジナルグッズを当てよう

総計20,000名様に当たる

【賞品】／●ホームラン賞「パワプロ君・スタジアムジャンパー」
●ヒット&ラン賞「パワプロ君・マスコットキーホルダー」
●スクイズ賞「パワプロ君・キラキラシール」



●商品に関するお問い合わせは● お客様相談室コナミホットライン フリーダイヤル 0120-086-573 営業時間：月曜日〜金曜日（祝日を除く）午前10:30〜12:00／午後1:00〜5:00 ※電話番号は、お間違えのないようにおかけください。
■最新情報はコナミテレホンサービス／東京 03（3436）2277 大阪 06（455）0477 毎月第2・4月曜内容一新!! ■インターネット情報サービス／ホームページアドレス http://www.konami.co.jp







ロクヨンに、なった。
サクセスモードに、投手がついた。

新人選手を育成するサクセスモードで、ついに投手が育成できるようになった。
しかも 入団時の素質と練習メニューによって投手のタイプが変化し、まさにリアル。
キミがめざすのは 速球派？それとも、技巧派？



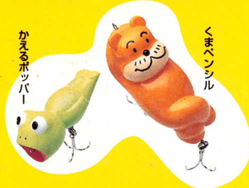
コナミ株式会社 | 本社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 東京支店／大阪支店／名古屋支店／札幌営業所／仙台営業所／金沢営業所／埼玉営業所／横浜営業所／神戸営業所／広島営業所
高松営業所／福岡営業所／新潟出張所／宇都宮出張所／長野出張所／千葉出張所／静岡出張所／京都出張所／松山出張所／宮崎出張所

ファミマガ64
1997 3月7日号
No.4
第3種郵便物認可 平成9年3月7日発行 第13巻第3号（通巻264号）
発行人/山森 尚 編集人/山本直人
発行 徳間書店インターメディア㈱ 〒105 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ/☎03(3573)8633 編集/☎03(3573)8601 広告/☎03(3573)8612 販売/☎03(3573)8613
発売 ㈱徳間書店 〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16 ☎03(3573)0111(代)
特別定価590円（本体573円）

Nintendo®

スーパーファミコン®





糸井重里のバス釣りNo.1™

オリジナル・ルアープレゼントキャンペーン開催！ 2/21▼4/30

「糸井重里のバス釣りNO.1」を買って、50センチ以上のブラックバスを釣ろう！パスワードをハガキに書いて送ると、ひこねのりお・デザインのオリジナルルアーを抽選で1万名様にプレゼント。※詳しくは、商品に付いている応募ハガキを見てね。



イラスト：ひこねのりお

'97年2月21日発売

メーカー希望小売価格 **¥7,800（税別）**

衛星放送対応
スーパーファミコンだけでも楽しむことができます



©1997 Nintendo/HAL Laboratory,Inc. Shigesato Itoi

このゲームをやりこめば、たぶん

①ほんとのバス釣りがうまくなる。
②バスだけじゃなく、自然のすべてに興味がでてくる。
③ともだちと、もっと親しくなる。
④時間がたつのを忘れてしまう。
⑤いままでバス釣りをしなかったことを、残念に思うことになるでしょう。

← そうなるように、ゲームをつくったからです。

バス釣りのたのしみは、

ⓐバスのいる場所を、季節・バスの習性・時間・天候などを考えて、探偵のように推理し、バスを探す。
ⓑ探したバスの釣り方を考えて、タックル（道具）を選び、魚を誘い、食いつかせる。
ⓒ魚をフッキング（ハリをかける）し、格闘家のようにファイトしゲットする。
ⓓ他のアングラー（釣り人）と競技し、勝利をめざす。
こんなかんじです。

そのたのしみ方を、ぜんぶ、ちゃんとできるように、「糸井重里のバス釣りNO.1」はつくってあります。

そういうふうにしないと、ぼく自身が遊ぶ気になれないからです。

糸井重里

任天堂株式会社　本社　〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地
任天堂テレホンサービス　東京（03）3540-9999　大阪（06）376-3355　京都（075）525-3444　名古屋（052）586-3000　岡山（086）255-2130　札幌（011）612-4144
インターネットの任天堂ホームページ　http://www.nintendo.co.jp/
スーパーファミコン・サテラビュー は任天堂の商標です

雑誌 27711—3/7 © Tokumashoten Intermedia 1997
印刷 凸版印刷株式会社 Printed in Japan

T1027711030590

